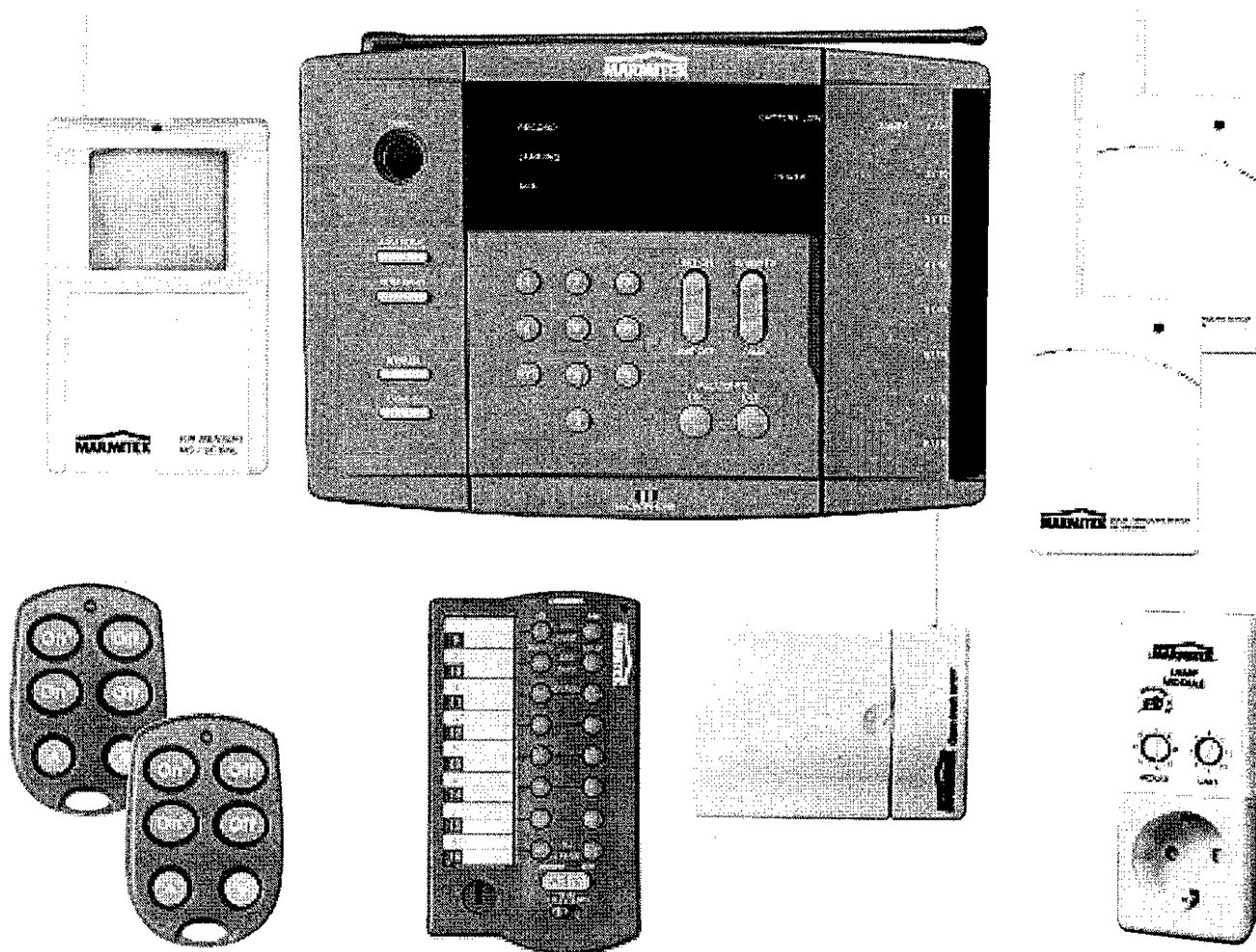


PROTECTOR28

SYSTÈME DE SÉCURITÉ ET DOMOTIQUE



INTRODUCTION

Félicitations pour l'achat du système de sécurité Marmitek. Les systèmes de sécurité Marmitek sont fabriqués avec soin et sont de très grande qualité.

Grâce au système de sécurité Marmitek, vous protégerez votre maison et vous-même contre les intrus. De plus, votre système de sécurité Marmitek vous permet de commander à distance et sans fil lumières, appareils, motorisations et automatismes dans toute votre maison (le système fonctionne grâce au réseau électrique). Ainsi, votre système assure également une fonction de protection préventive pendant votre absence.

Des modules prises, interrupteurs muraux ou modules intégrés dans le tableau électrique central optionnels vous permettent d'allumer et d'éteindre lumières, appareils, motorisations et automatismes. Ces modules sont partiellement intégrés dans la détection et la signalisation alarme.

Sur la console domotique et alarme SC2800, incluse dans le kit, un maximum de 16 détecteurs et jusqu'à 8 éléments filaires peuvent être connectés. Vous pouvez également commander le

système grâce aux touches de la console SC2800.

En cas d'alarme, 4 numéros de téléphone sont appelés et un message préenregistré est envoyé par la console.

La personne appelée peut valider le message transmis en appuyant sur une touche de son téléphone. Grâce au micro intégré dans la console, elle pourra même entendre tout bruit suspect à l'intérieur de la maison. Un détecteur défectueux peut aussi être signalé par téléphone.

Avant d'activer le système, nous vous conseillons de lire attentivement tous les points contenus dans ce manuel d'installation, et ce même si le système est installé par des tiers. Vous y trouverez des informations importantes concernant l'utilisation de la console domotique et alarme SC2800.

En cas de problèmes avec le système Marmitek Protector28/4-Protector28/7, lisez attentivement le chapitre «Guide de dépannage» dans le manuel. Vous pouvez également consulter notre site Internet (www.marmitek.com) pour des informations supplémentaires.

Si toutefois le problème n'était pas résolu grâce à ces informations, contactez le distributeur qui vous a vendu le système.

Conserver ce manuel comme ouvrage de référence.

CONTENU:

1 Généralités	3	5.3 Réglage Arrêt ou Marche de la sirène (alarme silencieux)	15
2 Indications de sécurité	3	5.4 Programmation des numéros de téléphone	16
3 Systèmes Marmitek Protector28/4 et Protector28/7	4	5.5 Enregistrement du message d'alarme	17
3.1 Composants	4	5.6 Délais de temporisation de l'alarme	18
3.2 Caractéristiques et fonctionnalités importantes	4	5.7 Signaux perturbateurs (on/off)	19
4 Installation des composants du système	5	5.8 Modifier le code d'accès PIN	20
4.1 Signaux et portée	5	5.9 Effacer une zone d'alarme	21
4.2 Console domotique et alarme SC2800	6	5.10 Effacer tous les réglages et programmations	21
4.3 Détecteurs porte ou vitre DS10	8	6 Mise en service du système	22
4.4 Détecteurs volumétriques intérieur MS10	9	6.1 Fonctionnement «Install», «RUN 1» et «RUN 2»	22
4.5 Télécommande radio porte clés KR21	10	6.2 Armer le système d'alarme	22
4.6 Télécommande domotique et alarme SH624 (option pour Protector28/4)	10	6.3 Quand une alarme est déclenchée	23
4.7 Module récepteur lampe LM12	11	6.4 Désarmer le système d'alarme	24
4.8 Installation d'autres détecteurs (câblés)	12	6.5 Réinitialiser la console après une alarme	24
4.9 Installation du détecteur de bris de glaces GB10 (option)	12	6.6 Fonction «Panique»	25
4.10 Thermostat radio Digimax 210 (option)	13	6.7 Indicateurs de zone (LED)	25
5 Programmation de la console SC2800	14	6.8 Commander à distance lampes et appareils (Domotique)	26
5.1 Initialiser les détecteurs radio	14	6.9 Programme Mode de Vie, (simulation de présence)	28
5.2 Initialiser les télécommandes sans fil	15	7 Fonction réponse automatique de la console SC2800	29
		8 Activer/désactiver la transmission du message "défaut détecteur"	30
		9 Guide de dépannage	31

1 GÉNÉRALITÉS

Les systèmes Marmitek doivent être utilisés dans des environnements secs.

Eviter les environnements ayant des températures extrêmes (fonctionnement normal entre 0° et 40° C) ou ayant une humidité importante

Pour l'alimentation électrique des systèmes, utiliser l'alimentation PS500 et les piles incluses dans le set. Utiliser de préférence des piles alcalines. Ne pas utiliser de piles rechargeables.

Les systèmes Marmitek, estampillés CE, respectent les directives européennes et ont l'approbation de l'autorité de régulation des télécommunications françaises.

Les indications contenues dans le manuel doivent être suivies scrupuleusement.

2 INDICATIONS DE SÉCURITÉ.

tes réparations apportées au système ne doivent être effectuées que par un Centre de Service autorisé par Marmitek (MASC).

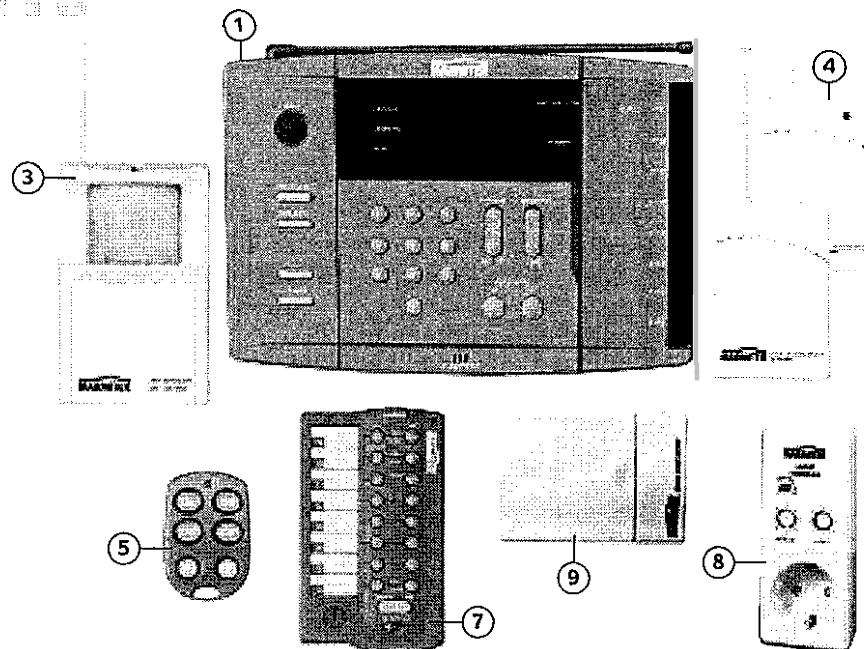
Caillassement du PS500 ne doit pas être ouvert. Cette unité comprend des éléments sous tension de 230 V, qui sont dangereux s'ils sont ouverts

Si vous constatez des erreurs dans l'alimentation PS500, vous devez mettre le système hors service et prendre contact avec votre fournisseur.

3 SYSTÈMES MARMITEK PROTECTOR28/4 ET PROTECTOR28/7

3.1 COMPOSANTS

- 1 Console domotique et alarme SC2800
- 2 Alimentation secteur PS500, (non montré).
- 3 Détecteur volumétrique intérieur MS10
- 4 Détecteur porte ou vitre DS10
- 5 Télécommande alarme porte-clefs KR21
- 6 Support mural pour console SC2800, (non montré).
- 7 Télécommande SH624 (optionnel)
- 8 Module récepteur lampe LM12 (optionnel)
- 9 Détecteur de bris de vitres (optionnel)
- 10 Piles, câble téléphone, adaptateur téléphone/ISDN, câble de raccordement pour détecteur câblé, casque d'écoute, (non montrés).



1 CARACTÉRISTIQUES ET FONCTIONNALITÉS IMPORTANTS

- Jusqu'à 16 détecteurs peuvent être reliés à la console,
- la console peut communiquer avec 4 numéros de téléphone,
- la console dispose d'un système de détection des signaux de perturbation externe,
- le message préprogrammé est libre d'une durée de 12 sec maximum..
- Confirmation du message par n'importe quelle touche du téléphone (DTMF)
- Possibilité d'entendre ce qui se passe dans la pièce protégée durant l'alarme
- Possibilité d'alarme silencieuse (sirène désactivée)
- Fonction Mode de Vie avec simulation de présence
- Branchement des détecteurs câblés au choix (détecteur de fumée. etc...)
- Usage des émetteurs de signaux externes par commande via le réseau... électrique (sirènes, lumières, etc...).
- Déclenchement automatique marche/arrêt des lumières et appareils lorsque vous partez ou dès votre arrivée

4 INSTALLATION DES COMPOSANTS DU SYSTÈME

GRAND À PETIT

Votre système d'alarme Marmitek utilise différentes techniques de communication. Pour une bonne compréhension de ces différents systèmes, lisez attentivement les explications suivantes:

Sans fil

Les détecteurs (DS10 porte ou fenêtres, MS10 volumétrique, etc...) et les télécommandes communiquent sans fil et par signal radio avec la console. Ainsi, vous n'avez pas à tirer de câbles entre les différents éléments. De plus, vous pouvez déplacer votre système facilement en cas de déménagement. Pour réaliser cette communication sans fil, un émetteur est intégré dans les détecteurs et les télécommandes. Un récepteur est intégré dans la console. Grâce à cette communication haute fréquence, les signaux sont transmis à travers murs et plafonds.

La portée, c'est-à-dire la distance maximale entre la centrale et les émetteurs, dépend des circonstances locales. La largeur des murs a une influence sur la portée des signaux. Les matériaux de construction comportant une feuille métallique ont un effet négatif sur la portée.

Un autre élément qui influence la portée d'une façon négative est la présence des signaux à haute fréquence émis sur la même fréquence. Les téléphones sans fil n'ont pas d'effet. La présence d'un grand nombre de lampes d'énergie dans l'environnement immédiat du système peuvent en réduire la portée. La console dispose d'un système de mesure permettant de détecter des perturbations dans la transmission des signaux (voir aussi 5.7 Détection jamming).

N'hésitez pas à utiliser d'autres émetteurs (par exemple téléphones mobiles, casques d'écoute sans fil ou autres systèmes d'alarme) car ils ne perturbent aucunement le bon fonctionnement

du système. En effet, les signaux sont protégés, de telle façon que la console puisse ne reconnaître qu'eux.

Par le réseau électrique

Le contrôle des lumières ou d'autres modules Domotiques passe par le réseau électrique.

Pour cela, des signaux X-10 sont modulés sur le réseau par l'alimentation/interface PS500.

Ainsi, une adresse (composé d'une code maison et d'une unité) et un ordre sont envoyés vers les modules (lampe ou appareils).

Ces signaux sont transmis sur tout le réseau électrique, malgré le groupe de fusibles branché sur la même phase.

Si vous désirez envoyer des signaux sur différentes phases, l'installation des coupleurs de phase est nécessaire (renseignez vous auprès de votre fournisseur ou sur Internet: www.marmitek.com). Certaines sirènes (PH7208) sont contrôlées de la même façon.

Par la connexion du téléphone

En cas d'alarme ou de panne technique, un message est transmis par le réseau téléphonique à l'un des numéros de téléphone préprogrammés. Pour ce faire, la console doit être branchée sur le réseau téléphonique avec le câble inclus dans le coffret.

- En cas d'installation de téléphone analogique simple (installation standard), brancher la console sur la prise de téléphone et brancher ensuite votre téléphone à l'arrière dans la prise incluse dans le coffret. En cas d'alarme, les appels téléphoniques sont bloqués.
- En cas d'installation de téléphone (analogique) avec plusieurs postes:
Brancher la console SC2800 en direct sur la ligne du téléphone en entrée (avant la console)
- En cas d'une installation ISDN
La SC2800 ne peut pas être branchée en direct

sur une ligne ISDN. Il faut d'abord brancher la console SC2800 sur une sortie analogique de votre console ISDN à l'aide de l'adaptateur fourni dans le coffret. S'il n'y a pas d'entrées analogiques, il faut utiliser un transformateur (contactez votre revendeur en matériel téléphonique).

Normalement, il faut appuyer sur la touche «0» pour avoir une ligne extérieure. Le chiffre «0» doit être compris dans la programmation des numéros de téléphone (voir 5.4).

Pendant une panne électrique, la centrale ISDN ne permet plus à la console d'alarme de composer les numéros de téléphone pour envoyer le message préprogrammé. Vous n'avez cette garantie qu'avec une ligne de téléphone analogique.

4.2 LA CONSOLE DOMOTIQUE ET ALARME 3C2800 LES ÉLÉMENTS DE COMMANDE

1. Panique

Avec ce bouton, l'alarme panique est activée directement.

2. A m Home

Fonction Alarme quand vous êtes présent. Sont seulement activés les détecteurs de portes et fenêtres.

3. Arm Away

Alarme complète. Tous les détecteurs sont activés.

4. By-pass

Si un détecteur indique un problème en activant l'alarme (une fenêtre ouverte par exemple) vous pouvez choisir de ne pas activer ce détecteur. Dans ce cas, vous devez appuyer sur le bouton «by-pass» si vous entendez le «signal erreur» de double tonalité. Ensuite, activer le système encore une fois.

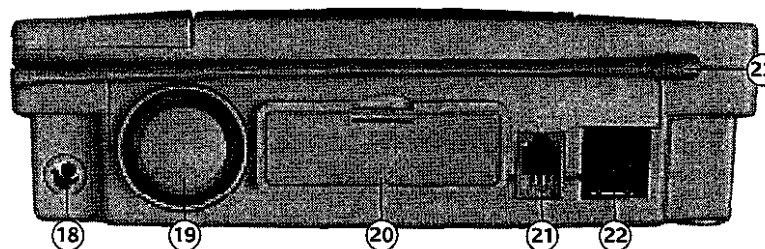
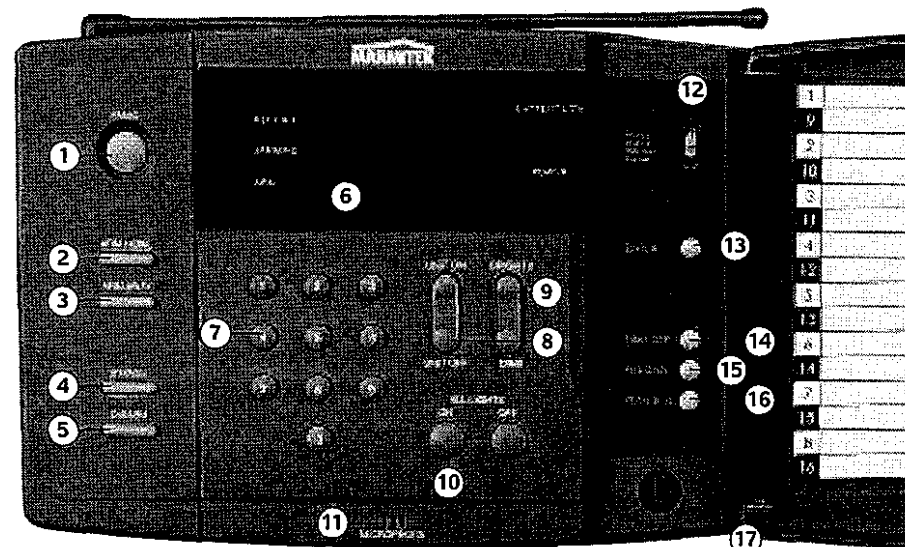
Le LED de ce détecteur clignote rapidement. En cas de fermeture de la fenêtre, le by-pass est terminé et le détecteur fait de nouveau partie du système.

5. Désarmement

Désactive le système après avoir introduit les 4 chiffres du code d'accès.

6. Système LED display

Record - s'allume pendant l'enregistrement et la



reproduction du message préprogrammé personnel.

Jamming - signalisation en cas de détection des signaux de perturbation

Arm - s'allume quand l'alarme est activée

Battery low - s'allume quand la pile de secours de la centrale doit être remplacée

Power - Contrôle l'alimentation du P5500. Reste allumé pendant le fonctionnement normal.

7. Clavier

Pour la programmation et pour actionner le système d'alarme.

8. Unit on / Unit off

Pour commander les modules domotiques Marmitek (comme le LM12 Module récepteur r e).

Composer d'abord le numéro du module sur le

clavier. Ensuite, vous pouvez allumer et éteindre le module avec la touche Unit On / Unit Off.

9. Bright / Dim

Pour le réglage de la luminosité des lumières qui sont branchées sur le module lampe. Le clavier vous permet de sélectionner le numéro du module. Ensuite, vous pouvez régler la luminosité avec le bouton Bright/Dim (bright=plus clair, dim=moins clair).

10. All Lights ON/OFF

Pour commander tous les modules lampe en appuyant sur une seule touche ON (indépendamment du nombre de modules) et pour éteindre OFF tous les modules (comme modules lampe / appareil).

11. Microphone

Microphone très sensible pour:

- enregistrement du message personnel
- entendre ce qui se passe dans la pièce protégée en cas d'alarme

12. Bouton RUN 1, RUN 2, INSTALL, THERM

RUN 1: Alarme en fonctionnement normal

RUN 2: Alarme en fonctionnement normal. En mode désactivé, la console émet un son (ding-dong) si une porte protégée par un détecteur porte ou vitre s'ouvre (contrôle d'accès).

INSTALL: Met la console dans le mode installation pour l'enregistrement des détecteurs et télécommandes ou pour le changement des différents modes programmés.

THERM: Pour utilisation avec le thermostat sans fil Marmitek X-10, le fonctionnement du thermostat est expliqué dans le guide utilisateur du thermostat.

13. ENTER

Utiliser pendant la programmation du système.

14. TIME OFF

Réglage du « Mode de vie/simulation de présence. Permet d'annuler le programme quotidien « Mode vie » en pressant sur la touche TIME OFF. (se référer au chapitre 6.9).

15. RECORD

Pour l'enregistrement et la lecture du message personnel pendant la procédure d'installation.

16. ZONE 9-16

Transformation des zones 1 - 8 en zones 9 - 16 sur le display zone LED (17).

17. Display zone LED

Donne l'information des détecteurs qui sont branchés sur une zone. Chaque zone correspond à un détecteur.

18. Entrée de connexion pour détecteur câblé + connexion de casque d'écoute

Cette entrée à deux fonctions:

1. Entendre le message enregistré avec le casque
2. Brancher un détecteur sur cette entrée (4.6)

19. sirène

La sirène se déclenche en cas d'alarme et émet un bruit d'une intensité de 95dB. On peut désactiver la sirène (alarme silencieuse). Le système prévoit également la possibilité de commander des sirènes externes.

ATTENTION: le volume et la fréquence de la sirène peuvent être dangereux pour l'audition si vous vous trouvez à proximité!

20. Compartiment des piles

Espace pour une pile back-up 9V. Cette pile maintient le système opérationnel en cas de coupure de courant. La programmation est sauvegardée en mémoire EEPROM. Utilisez de préférence une pile alcaline (pas de piles rechargeables).

21. Branchement du téléphone

Pour brancher le système au réseau téléphonique (uniquement pour connexion analogique. Pour ISDN ou centrale de téléphone voir 4.1). Utilisez toujours le câble du set.

22. Branchement de l'alimentation

Pour brancher l'alimentation PS500 du set. Utilisez uniquement cette alimentation.

23. Antenne

Pour la réception des signaux radio des détecteurs et télécommandes.

Installation:

Choisissez un endroit adéquat pour l'installation de la console, près d'une prise électrique (230V) et d'une connexion pour le téléphone.

Afin d'obtenir une portée optimale, il faut placer la console au centre de la maison ou au milieu des pièces à protéger.

Considérez également les points suivants:

1. Ne pas installer la console près de grands objets métalliques (radiateurs, cuisinière, etc.)
2. Accéder facilement à la console
3. Ne pas installer la console à proximité d'un ordinateur ou d'une télévision.
La console peut être installée sur n'importe quelle surface (table, guéridon etc...) ou fixée au mur de façon que le clavier soit facile à

manipuler. L'antenne doit être déployée verticalement, (insérez le filament dans le conduit plastique antenne fourni).

4. Le support console fourni permet de la fixer verticalement sur un mur en prenant soin de la positionner à une hauteur qui vous permet d'accéder facilement au clavier du système.

Branchement de l'alimentation PS 500.

Insérez la fiche DIN à l'arrière de la console, puis branchez la prise au secteur 230V.

Insertion de la batterie de sauvegarde.

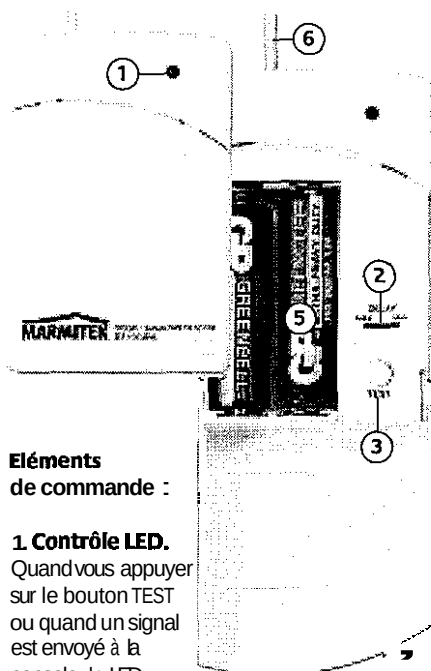
Ouvrir le capot du Compartiment piles situé à l'arrière de la console. Insérez la batterie 9V fournie en respectant les polarités. Refermer le capot du compartiment.

N.B: la batterie de sauvegarde a une durée de vie limitée ; sa longévité sera fonction de la fréquence des coupures de courant. Ne pas débrancher la console du secteur car la vie de la batterie serait fortement réduite.

Branchement du cordon téléphonique.

Brancher le cordon téléphonique d'une part à l'arrière de la console et d'autre part dans la prise murale, (se référer au chapitre 4.1 pour les instructions concernant les lignes ISDN & PABX).

4.3 DÉTECTEUR POUR CÂB A.



Éléments de commande :

1. Contrôle LED.

Quand vous appuyer sur le bouton TEST ou quand un signal est envoyé à la console, le LED s'allume. Si le LED s'allume très faiblement, il faut remplacer les piles.

2. Min/max.

Pour régler la temporisation d'entrée de 30 sec. Quand le bouton est positionné sur MAX, la temporisation est activée et vous disposez dès lors de 30 sec. pour activer ou désactiver le système. Si vous souhaitez par exemple qu'une porte de jardin ou une fenêtre répondent immédiatement, il suffit de positionner le bouton sur MIN.

3. Test

Est utilisé pendant la procédure d'installation pour activer les détecteurs et les tester.

4. Contacts magnétiques. (non montrés).

Les contacts magnétiques sont du type contact magnétique NF (normalement fermé). La distance entre les deux éléments ne peut être supérieure à

5 mm. Après avoir testé le système, il est préférable de fixer les contacts avec les vis. Vous pouvez raccourcir ou prolonger les fils du contact magnétique.

Au montage, vérifier que les 2 flèches soient opposées, les fils bien connectés et les vis serrées

5. Compartiment piles.

insérez deux piles du type AA. Utilisez de préférence des piles alcalines en respectant les polarités.

Installation:

Le détecteur porte ou fenêtre DS10 comporte une partie émettrice et un contact magnétique. Le contact magnétique est formé de deux éléments: le contact NF reed câblé et la pièce magnétique. En fonctionnement normal, il y a un contact continu. Si l'on ouvre une porte ou une fenêtre, le contact est coupé et un signal est transmis à la console (le LED rouge s'allume).

Le DS10 est, en premier lieu, destiné à contrôler les portes et les vitres. L'élément émetteur avec le contact reed est monté sur la pièce fixe (chambranle) et le contact magnétique est monté sur la pièce mobile (fenêtre, porte).

Monter d'abord le tube en plastique au-dessus de l'antenne de fil, pour que l'antenne reste fixe.

Positionner le détecteur aussi haut que possible sur le cadre de la porte ou de la fenêtre pour éviter qu'il soit obstrué ou endommagé à l'ouverture de la porte ou de la fenêtre. De plus, il en résultera une meilleure portée. Repérez ensuite la position du détecteur et du contact magnétique ; ne surtout pas positionner celui-ci sur une surface métallique sans utiliser une utilisation bois ou plastique d'un format de 5 mm entre le cadre et le contact.

L'espace entre le détecteur et l'aimant placé sur les chambranles métalliques ne peut pas dépasser 3 mm quand la porte ou la fenêtre est fermée.

Sur des chambranles en bois, l'espace ne peut pas dépasser 8 mm. Dans tous les cas, l'espace doit être le plus petit possible. Pour monter la partie émettrice, vous devez retirer les piles.

Pour les fenêtres coulissantes, le détecteur et l'aimant ne peuvent pas glisser horizontalement. Le détecteur et l'aimant doivent être montés de façon à glisser verticalement.

Enlever la partie arrière du ruban adhésif double face de l'aimant et fixer celui-ci sur la partie ouvrante de la fenêtre ou de la porte. Enlever la partie arrière du ruban adhésif double face du détecteur et fixer celui-ci sur le chambranle.

Attention: Pour un bon montage, il est nécessaire que les flèches placées sur les deux éléments s'opposent.

Pour une fenêtre, il faut mettre le bouton DELAY sur min. (alarme immédiate) et pour une porte d'entrée sur MAX (il n'y a pas de temporisation d'entrée de 30 sec pendant lequel vous pouvez désarmer le système). Si vous désirez que l'alarme réagisse directement (par exemple pour une porte de jardin) placer le bouton DELAY sur MIN). Après avoir tester le système, il est préférable de fixer le contact magnétique avec des vis.

Vous pouvez raccourcir ou prolonger les fils du contact magnétique. Vérifier que les fils sont bien fixés. Eventuellement, il est possible d'installer différents contacts magnétiques en série.

6. Montage de l'antenne.

Un fil antenne est connecté sur le détecteur DS10. Introduire ce fil antenne dans la gaine plastique fournie et poussez le tout fermement dans le détecteur.

Initialisation.

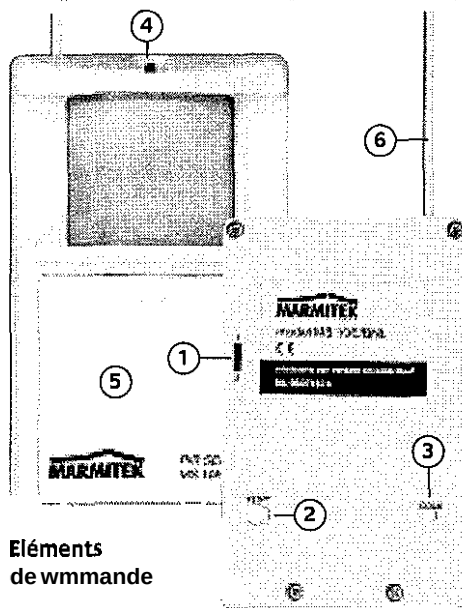
Appuyer sur la touche TEST pendant plus d'1 seconde jusqu'à ce que l'indicateur lumineux

clignote deux fois. Appuyer de nouveau une fois sur la touche TEST puis refermer le compartiment des piles.

N.B: Afin que la console reconnaisse le détecteur lors du changement des piles, ouvrir la porte ou la fenêtre protégée, changer les piles et refermer la porte ou la fenêtre.

Si le détecteur ne fonctionne pas. [batteries trop faibles), vous devez le réinitialiser. Pour ce faire, effacer la zone spécifique. [paragraphe 5.9) et réinitialiser le détecteur. (paragraphe 5.1).

4.4 DÉTECTEURS VOLUMÉTRIQUES II EXEMPLE MS10



Éléments de commande

1. Commutateur sensibilité

Ce commutateur permet de régler la sensibilité du détecteur. Très utile dans des situations où il est possible d'avoir une fausse alarme à cause de sources de chaleur comme radiateurs, etc.... En position 1 le détecteur a une sensibilité maximale, alors qu'en position 2, la sensibilité est réduite. En manipulant le bouton sur l'arrière du détecteur vous pouvez régler la sensibilité:

- a. Sensibilité haute (normale): un mouvement suffit pour déclencher l'alarme.
- b. Sensibilité réduite: l'alarme réagit moins vite par rapport aux déplacements des animaux domestiques (chien, chat).

2. Test

Ce bouton est uniquement utilisé durant la procédure d'installation pour activer et enregistrer

le détecteur. Il sert également à tester le détecteur.

Les détecteurs MS10 ont un délai de 30 - 60 sec. entre 2 détections de mouvement. Le détecteur ne peut rien détecter pendant ce délai (la première détection déclenche automatiquement l'alarme).

3. Code

En pressant la touche CODE, le détecteur trouve un nouveau code unique (1 sur 65.536). Attention: Si le détecteur a déjà été programmé, vous devez effacer la zone protégée par ce détecteur en appuyant sur la touche CODE et le réinitialiser avec le nouveau code (Chapitre 5.9 et 5.1).

4. Indicateur de contrôle.

Chaque fois quand vous appuyez sur le bouton «TEST» ou qu'un signal est envoyé à la console, le LED s'allume. Si le LED s'allume très faiblement, remplacer la pile.

5. Compartiment des piles.

Ouvrir le capot du compartiment situé à l'avant du détecteur MS 10. Insérez 4 piles alcalines de TYPE AA en respectant les polarités. Refermer le capot.

6. Antenne.

Un fil antenne est connecté au détecteur MS 10. Insérez le dans la gaine plastique fournie et poussez le tout fermement dans la partie supérieure du détecteur.

Installation:

Le détecteur volumétrique intérieur détecte des changements de température. Ne pas installer le détecteur près d'un chauffage ou d'un système de climatisation.

Le détecteur volumétrique intérieur a une portée de 12m avec un angle de 90°. On peut dire que le détecteur «voit» grâce à une lentille placée dans le détecteur. Installer le détecteur à une hauteur de 180cm de préférence pour un fonctionnement optimal de l'endroit à garder.

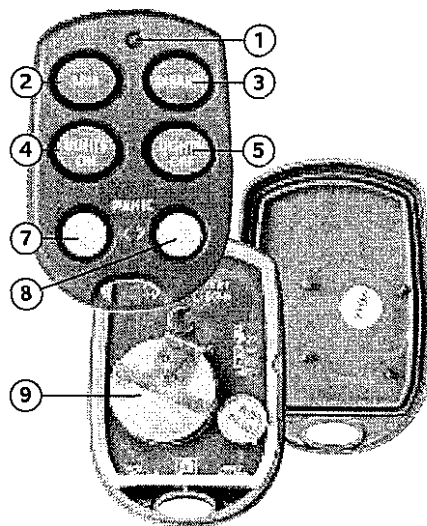
La pièce de fixation peut être montée dans un angle de 90° ou contre le mur. Le détecteur volumétrique intérieur fonctionne quand un cambrioleur passe devant son champ d'action ou s'éloigne du détecteur.

Vous pouvez tester le champ d'action du détecteur avec la fonction «Walk test» (voir 2.Test).

Appuyer sur le bouton TEST pendant min. 3 sec pour activer la fonction «Walk test». Grâce à cette fonction, vous pouvez tester à quel endroit le détecteur devra contrôler les mouvements. Chaque fois que le détecteur détecte un mouvement, le LED rouge s'allume sans qu'un message soit transmis à la console. Appuyer encore une fois sur TEST afin de mettre le détecteur dans la position de sortie.

Le détecteur de mouvement fonctionne suivant le principe du « Pulse Counting ». En fonction de la température et de la programmation, un éventuel mouvement est transmis à la console après 30 sec. De cette manière, le détecteur fait semblant de ne pas réagir. Toutefois, un mouvement détecté déclenche toujours l'alarme. L'avantage de cette méthode est que le nombre de fausses alertes est considérablement réduit.

4.5. TÉLÉCOMMANDE ALARME DOMOTIQUE KR21



1. LED de vérification

S'allume quand on appuie sur les boutons de la télécommande. Quand la LED s'allume très faiblement, il faut remplacer la pile.

2. ARM ON

Active l'alarme dans le mode ARM AWAY (tous les détecteurs sont activés).

3. ARM OFF

Désactive le système d'alarme.

4. LIGHTS ON

Active les lumières connectées à un module lampe avec une adresse de base domotique (voir chapitre 6.8).

5. LIGHTS OFF

Désactive le module avec l'adresse de base domotique (voir chapitre 6.0).

7 + 8. PANIC

En appuyant simultanément sur les 2 touches, l'alarme panique est immédiatement activée.

9. COMPARTIMENT PILES.

Le compartiment piles se trouve à l'intérieur de la télécommande. Carrière de la télécommande s'ouvre facilement avec un tournevis ou avec la pointe d'un couteau. Utilisez uniquement piles du type lithium 3V CR2016 (2x).

Mise en service:

Pile

La télécommande KR21 est fournie avec piles CR2016.

Pour activer la télécommande KR21,

Appuyer sur la touche ARM pendant plus d'une seconde jusqu'à ce que l'indicateur lumineux clignote trois fois.

4.6. TÉLÉCOMMANDE DOMOTIQUE ALARME SH 6047 (OPTION POUR LES SH 6010)

Éléments de commande :

1. Panique

En appuyant sur ce bouton, l'alarme se déclenche automatiquement

2. Contrôle LED

S'allume quand la télécommande transmet des signaux radio. Lorsque le LED s'allume faiblement, il faut remplacer les piles

3. Touches de commande

Pour commander le système d'alarme et les modules domotiques Marmitek.

4. Touche de variation

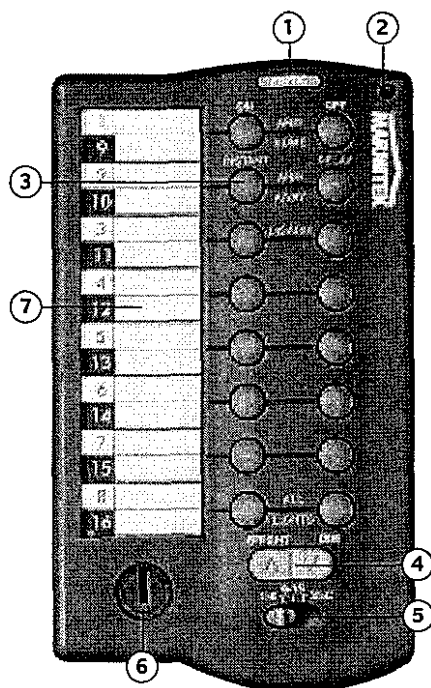
Pour le réglage de l'intensité des lumières qui sont branchées sur les modules récepteur lampe. En appuyant sur ON, on active d'abord le module. On peut ensuite régler l'intensité lumineuse de ce module avec le bouton Bright/Dim (bright = plus clair, dim = plus sombre).

5. Sélecteur de mode.

En modifiant la position du curseur, on peut changer la fonction des boutons de commande. Dans les explications ci-après sur cette page, vous remarquerez les fonctions des différentes positions. De cette façon, vous pouvez utiliser les fonctions d'alarme.

MODE ACTIF EN POSITION SECURITE.

Arm Home: Le système d'alarme se trouve en alarme partielle. Dans ce mode, seuls les détecteurs porte ou vitre sont en fonction, alors



que les détecteurs de mouvement sont désactivés.

Arm Away: le système d'alarme est complètement activé. Tous les détecteurs se trouvent en fonction d'alerte.

Disarm: Désactive le système d'alarme.

All lights on: pour allumer tous les modules récepteurs lampe en appuyant sur un seul bouton

All light off: pour désactiver tous les modules (les modules lampe et appareils).

MODE ACTIF EN POSITION 1.

1...8: Pour contrôler les modules domotiques Marmitek ayant leurs adresses comprises de 1 à 8.

MODE ACTIF EN POSITION 2.

9...16: Pour contrôler les modules domotiques Marmitek ayant leurs adresses comprises de 9 à 16.

6. Sélecteur code maison

Pour adresser un code maison au système. Tous les éléments du système doivent avoir la même adresse maison.

7. Ecran iexte

vous pouvez identifier sur le formulaire de l'écran

texte par quel bouton, les modules domotiques sont commandés. (par ex. lampe, TV, lumière de jardin,...)

8. Compartiment piler (à l'arrière)

IMPORTANT: Lors de la mise en place des piles, vérifiez que le sélecteur n'est pas en position 21.

Ouvrir le capot du compartiment piles situé à l'arrière de la télécommande. Insérez 4 piles de type AAA alcalines en respectant les polarités.

Mise en service de la télécommande SH624.

Appuyer sur le bouton panique jusqu'à ce que le LED de contrôle s'allume. Mettez le curseur (5) dans la position SEC. Le code maison doit être le même que le code maison de la console (à l'arrière du couvercle).

MODULE RÉCEPTEUR LAMPE LM 12F

Vous pouvez brancher des lampes à incandescence avec une puissance de min. 40 W et max. 300 W sur le module récepteur lampe (ne branchez pas d'appareils ou de lampes halogènes afin d'éviter d'endommager ces appareils. D'autres modules sont disponibles pour ce type d'appareils).

Vous pouvez commander la lampe branchée sur le Module récepteur Lampe avec la télécommande. En situation d'alarme, les lumières clignotent. En activant l'alarme pendant le temps de temporisation, la lampe reste allumée. Pour plus d'informations, se reporter au chapitre 6.8.

1. Sélecteur Code

Pour insérer l'adresse de système. Les molettes de tous les modules doivent être positionnées sur le même code maison.

2. Sélecteur Code Unité

Pour insérer le numéro de module. Quand vous mettez le module sur n° 3, vous pouvez commander le module avec la touche 3 de la télécommande SH624.

3. Boîtier de contact

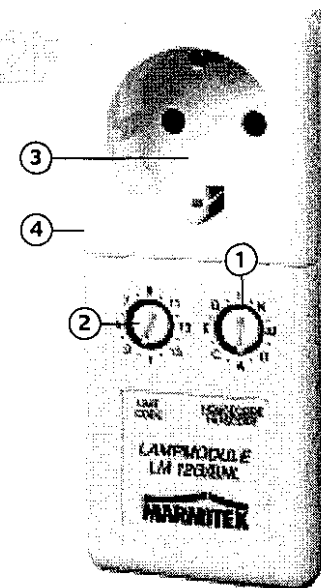
Pour brancher la lampe à incandescence avec laquelle vous voulez commuter le module.

4. Fusibles

Le fusible protège le module lampe contre la surtension. Si le fusible est défectueux, il suffit simplement de le remplacer en respectant les mêmes propriétés électriques.

Installation du module LM 12F.

Placer le module dans une prise libre et connecter votre lampe à incandescence (40 - 300 W) sur le module.



Sur la face recto du module se trouvent deux molettes de code: Unit code (1 à 16) et code maison (A à P). vous devez donner une adresse individuelle à chaque module (exemple lampe A1, Lampe A2, etc.) pour les commander.
Le code maison des modules et de la console doit être le même si vous voulez utiliser les modules avec votre alarme.

Commander les modules lampe avec la télécommande SH624 suivant le code unité programmé: 1 à 8 et 9 à 16 (position 2 de la

molette = touche 2 de la télécommande). Outre la fonction de centrale d'alarme, la console 50800 offre la possibilité d'être utilisée comme console domotique.

Pour ceci, on utilise le protocole X10 qui permet de commander à distance les lumières et les appareils. Cette technique est utilisée en cas d'alarme. Ainsi, les lumières qui sont branchées sur des modules lampe clignotent pendant 4 min. en cas d'alarme. Au terme de ce délai, les lumières resteront allumées. (voir aussi chapitre 6.8)

Un module lampe (LM12) fait partie du set Protector28/7. Vous pouvez étendre le système à plusieurs modules.

Utilisez une lampe à incandescence pour le LM12F (sont proscrites les lampes à économie d'énergie, lampes TL ou lampes halogène à basse tension).

Consultez notre site Internet (www.marmitek.com) ou contactez votre distributeur pour plus d'informations sur les possibilités du système Marmitek.

4 INSTALLATION DES AUTRES 1 2 3 4 DÉTECTEURS (CÂBLÉS)

Il est possible de brancher des détecteurs câblés sur la console 50800. Dans ce cas, vous avez la possibilité d'utiliser votre système d'alarme Marmitek dans des Situations particulières. De cette manière, vous pouvez brancher sur la console une porte ou une fenêtre se trouvant hors de portée et ce grâce à un détecteur câblé. Ainsi, vous pouvez utiliser des détecteurs d'autres marques (non Marmitek) avec votre système d'alarme.

Quelques exemples: détecteur de fumée avec sortie de relais, détection de niveau ou température (réfrigérateur, etc.). détecteurs de mouvement avec applications spécifiques, etc.

Pour le branchement de ces détecteurs, vous utiliserez une prise spéciale Jack qui se trouve à l'arrière de la console. Vous pouvez y brancher chaque contact NF (normalement fermé) grâce au

câble fourni. Plusieurs détecteurs peuvent être branchés en série sur ce contact. Celui-ci reste toujours branché sur la zone 16.

En cas de contact ouvert, l'alarme réagit de la même façon qu'avec les autres détecteurs (inclus fonction numérotation téléphonique). Pour effacer la zone, voir chapitre 5.9.

4.2 INSTALLATION D'UN DÉTECTEUR DE BRIS DE GLACES GB10 (OPTIONNEL)

Installez le détecteur sur la vitre. Le détecteur de bris de glaces réagit sur la fréquence des bris de glaces. Installez ce détecteur sur des vitres de façon d'accéder à l'intérieur de la maison et que l'antenne soit verticale. Ne pas l'installer sur des vitres qui vibrent régulièrement.
Le GB10 est fourni avec un détecteur lumineux. Au crépuscule, un signal est transmis à la console pour démarrer le programme «mode de vier.

Les éléments de commande

1 Voyant lumineux

Quand vous appuyer sur le bouton TEST ou quand un signal est envoyé à la centrale, le voyant

lumineux s'allume. Si le voyant s'allume très faiblement, il faut remplacer les piles.

2 Test

Est utilisé pendant la procédure d'installation pour activer les détecteurs et pour les tester.

3 Interrupteur de sensibilité

Pour régler la mise en route de l'alarme de bris de vitres. Position "1" est (high) sensible, position "2" (low) est moins sensible.

4 Compartiment piles

Insérez deux piles du type 15 V (AAA).

5 Microphone

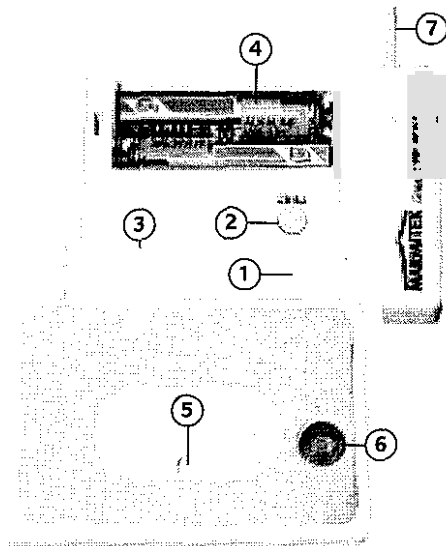
Reconnaît la fréquence typique du son de bris de vitres et ensuite transmet un signal d'alarme.

6 Détecteur de photosensibilité

Active la fonction "Life style" de la centrale SC 2200/2700 quand le niveau de déclenchement préprogrammé est atteint.

7 Antenne à fil

Une antenne à fil est connectée au détecteur GB 10. Insérez-la dans la gaine de plastique fournie et poussez-la tout fermement dans la partie supérieure du détecteur.



Installation

1 Insertion des batteries

Ouvrir le capot du compartiment de piles situé à la frontière. insérez les deux piles (AAA) en respectant les polarités.

Ferme le capot du Compartiment de piles.

N.B. En cas de changement de piles, la programmation est sauvegardée. Si la centrale ne réagit pas au détecteur après un changement de piles, il faut reprogrammer le détecteur.

2 Activer le GB 10

Ouvrir le capot du compartiment de piles situé à la frontière.

Appuyer sur le bouton TEST pendant plus d'une seconde.

Le voyant rouge clignote deux fois brièvement.

3 Initialiser le GB10 à la console

Mettez l'interrupteur de mode de votre centrale sur INSTALL.

Appuyer sur le bouton TEST du détecteur GB10. Mettez l'interrupteur de mode en RUN 1 ou RUN 2.

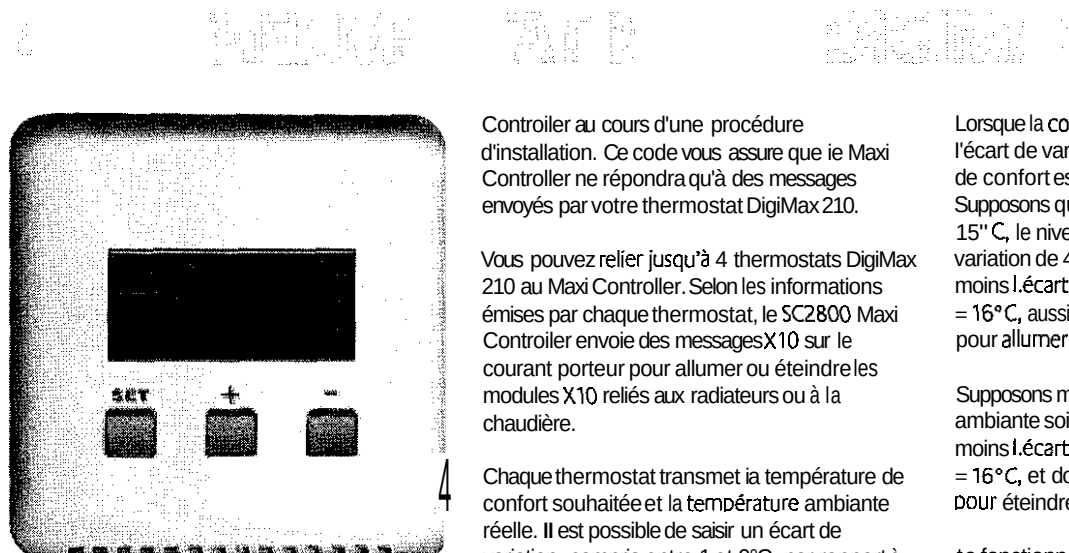
4 Installer l'adresse de système

(contrôle lumières/fonction "lifestyle")

Appuyez sur le bouton TEST jusqu'à ce que le voyant reste allumé.

Appuyer autant de fois sur le bouton TEST, avec le nombre qui correspond avec l'adresse de système. (par exemple : pousser 5 fois pour adresse "E", 12 fois pour adresse "L".

Après 5 secondes le voyant clignote autant de fois qui correspond avec le nombre de fois que vous avez appuyé sur le bouton pendant.



Contrôler au cours d'une procédure d'installation. Ce code vous assure que le Maxi Controller ne répondra qu'à des messages envoyés par votre thermostat DigiMax 210.

Vous pouvez relier jusqu'à 4 thermostats DigiMax 210 au Maxi Controller. Selon les informations émises par chaque thermostat, le SC2800 Maxi Controller envoie des messages X10 sur le courant porteur pour allumer ou éteindre les modules X10 reliés aux radiateurs ou à la chaudière.

Chaque thermostat transmet la température de confort souhaitée et la température ambiante réelle. Il est possible de saisir un écart de variation, compris entre 1 et 9°C. par rapport à l'objectif de confort.

Lorsqu'il est en mode 'Disarm' ou 'Am home', le SC2800 Maxi Controller allumera ou éteindra les modules X10 reliés à la chaudière en fonction de la température ambiante et de la température de confort.

Lorsque la console est en mode 'Arm away', l'écart de variation par rapport à la température de confort est appliqué.

Supposons que la température ambiante soit de 15°C, le niveau de confort de 20°C et l'écart de variation de 4°C: la température de confort moins l'écart de variation est égale à 20°C - 4°C = 16°C, aussi la console enverra-t-elle un message pour allumer le radiateur ou la chaudière.

Supposons maintenant que la température ambiante soit de 19°C. la température de confort moins l'écart de variation est égale à : 20°C - 4°C = 16°C, et donc la console enverra un message pour éteindre le radiateur ou la chaudière

Le fonctionnement du thermostat est expliqué dans le guide utilisateur du DigiMax 210 thermostat

Ces modules sont disponibles chez votre revendeur. Pour plus d'information, visitez le site www.marmitek.com.

Le thermostat radio DigiMax 210 ne nécessite aucun câblage et fonctionne lorsqu'il est situé dans un rayon de 30 mètres. Le DigiMax 210 possède un code radio sécurisé qui doit être appris par la console de sécurité SC2800 Maxi

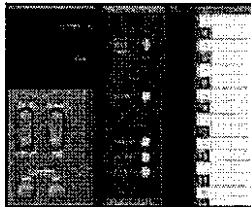
5 PROGRAMMATION DE LA CONSOLE DOMOTIQUE ET ALARME SC2800

5 INITIALISER LES DÉTECTEURS

Chaque détecteur doit être installé et initialisé à la console. Jusqu'à 16 détecteurs peuvent être reliés à la console. Un de ces détecteurs peut être un détecteur câblé, branché sur l'entrée de connexion à l'arrière. Chaque détecteur représente une zone. Vous pouvez choisir de programmer automatiquement le détecteur sur la zone libre suivante. Mais vous pouvez aussi déterminer une zone spécifique à un détecteur (- Voir description B).

A. Programmer les détecteurs sur la première zone libre. (Standard)

Chaque fois que vous appuyez sur une touche, un bip de confirmation peut être entendu



Positionner le sélecteur de mode sur INSTALL: Toutes les LED des zones programmées s'allument.

Appuyer sur le bouton TEST du détecteur 1: La LED de la prochaine zone libre s'allume.

Appuyer sur le bouton TEST du détecteur 2: La LED de la zone suivante s'allume.

Ainsi de suite jusqu'à 16 détecteurs max. Les zones sont occupées, une par une.

Mettez l'interrupteur de mode en RUN 1 ou RUN 2 et les LED s'éteignent

B. SPECIRQUE Initialiser un détecteur sur une zone libre prédéfinie.

Chaque fois que vous appuyez sur une touche, un bip de confirmation peut être entendu.

1. Sélecteur de mode en position INSTALL, toutes les LED des zones occupées s'allument.

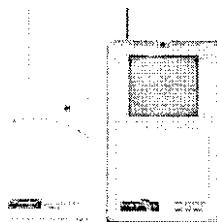
2. Appuyer sur la touche correspondant à la zone souhaitée [exemple 14: appuyer sur 1 + 4]

3. Appuyer sur la touche ENTER de la console.

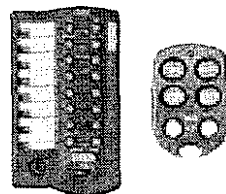
4. Appuyer sur la touche TEST du détecteur. La zone choisie est maintenant occupée: la LED de la zone choisie s'allume.

Mettez le sélecteur de mode en RUN 1 ou RUN 2 et les LED des zones s'éteignent.

Attention: Au cas où il y aurait déjà des zones allumées avant de commencer la programmation des détecteurs, il est possible que certains se soient déjà «auto programmés». Ceci est possible quand un détecteur volumétrique intérieur a détecté un mouvement ou quand une porte ou une fenêtre a été ouverte. Vous pouvez effacer la programmation en suivant les indications du chapitre 5.9 (effacer zone) ou 5.10 [tout effacer].



5.2. INSTALLER LES TÉLÉCOMMANDES



8 télécommandes radio maximum seront reconnues par le système (KR21 ou SH624).

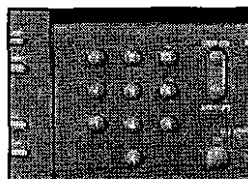
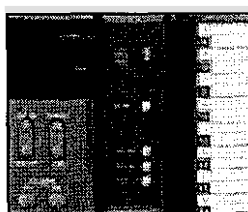
Chaque fois que vous appuyez sur une touche, un bip de confirmation peut être entendu.

1. Sélecteur de mode en position **INSTALL**, toutes les LED des zones occupées s'allument.
2. Appuyer sur un bouton d'alarme (exemple **DISARM**) de la première télécommande (exemple **KR21**):
Pas de zone occupée.
3. Appuyer sur un bouton d'alarme (exemple **DISARM**) de la deuxième télécommande (exemple **SH624**):
Pas de zone occupée.

Ainsi de suite, jusqu'à un maximum de 8 télécommandes.

4. Mettez le curseur en position **RUN 1** ou **RUN 2**, les LED des zones s'éteignent.

5.3. DÉCLANCHER L'ALARME À L'AIDE DU MARC À CHAÎNE (A) ALARME SILENCIEUSE (B) ALARME AVEC SIRÈNE



L'alarme peut fonctionner **sans** sirène, en n'utilisant uniquement que la numérotation de téléphone ou la commande de lumière. En cas de cambriolage, la sirène qui fait partie du système ne se déclenche pas (N.B. des sirènes externes supplémentaires continueront de fonctionner). Dans le mode standard, la sirène est activée.

Chaque fois que vous appuyez sur une touche, un bip de confirmation peut être entendu.
Sélecteur de mode en position **INSTALL**, toutes les LED des zones occupées sont allumées.

Introduisez votre code d'accès de 4 chiffres (code standard 0000, voir aussi chapitre 5.8).

Appuyer sur la touche 4.

Appuyer sur **ENTER**

Appuyer sur la touche «0» pour alarme silencieuse: Double bip bref de confirmation.

ou

Appuyer sur la touche «1» pour alarme avec sirène: Double bip bref de confirmation.

Mettez le Sélecteur de mode de nouveau en position **RUN 1** ou **RUN 2**, les LED des zones s'éteignent.

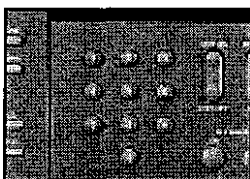
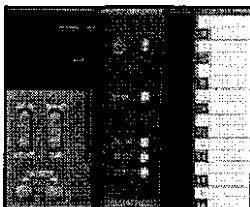
5. PROGRAMMATION DES NUMÉROS

La console domotique et alarme SC2800 dispose d'une fonction numérotation téléphonique. En cas d'alarme, 4 numéros de téléphone, comportant chacun au maximum 16 chiffres, sont choisis. Ces 4 correspondants ainsi appelés entendent un message personnel préenregistré (paragraphe 5.5). La personne appelée doit confirmer l'appel en appuyant sur la touche 0 de son téléphone. A cet instant, la suite de la numérotation est interrompue.

Vous devez programmer 4 numéros de téléphone (votre GSM, famille, voisins, etc.) Si vous avez moins de 4 numéros de téléphone à programmer, il faut mémoriser les mêmes numéros plusieurs fois de façon que les 4 places soient occupées dans la mémoire.

Les numéros d'urgences (ex: police) ne sont pas permis sauf autorisation.

Chaque fois que vous appuyez sur une touche, un bip de confirmation peut être entendu.



1. Sélecteur de mode INSTALL: Toutes les LED des zones s'allument.
2. Introduisez votre code d'accès de 4 chiffres (code standard 0000, voir aussi chapitre 5.8).
3. Appuyer sur ENTER.
4. Programmez le numéro de téléphone (max. 16 chiffres). Appuyer pendant 1 sec. sur la touche «Zone 9-16» (une centrale téléphonique par exemple) pour une pause de tonalité.
5. Appuyer sur ENTER.

Répéter les étapes 2 à 6 pour les autres numéros.

6. Déterminer l'ordre de mémorisation des numéros: appuyer sur 1 pour le premier numéro de téléphone, appuyer sur 2 pour le deuxième numéro de téléphone, etc. Un double bip bref de confirmation est émis. Remettez le sélecteur de mode dans la position RUN1 ou RUN2, les LED s'éteignent.

NB: vous pouvez reprogrammer les positions mémoires à n'importe quel moment. Les anciens numéros seront effacés.

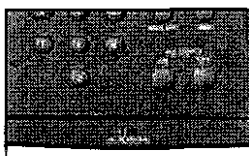
5.8 ENREGISTREMENT DU MESSAGE D'ALARME

Le message d'alarme téléphonique est libre. La longueur maximum du message est d'environ 12 secondes. Nous vous conseillons de ne pas enregistrer un message trop court afin d'éviter des silences trop longs pour la personne qui entendra le message (le message se répète continuellement).

Le message est enregistré grâce au micro placé sur la console d'alarme.

Chaque fois que vous appuyez sur une touche, un bip de confirmation peut être entendu.

La distance entre vous et le micro ne doit pas excéder 30cm lorsque vous enregistrez votre message d'alarme.



1. Sélecteur de mode en INSTALL, toutes les LED des zones s'allument.
2. Composez votre code d'accès de 4 chiffres (code standard 0000 – voir aussi chapitre 5.8).
3. Appuyer sur RECORD: 1 Bip de confirmation ; la LED «RECORD» s'allume pour une durée de 12 sec.
4. La LED «Record» s'allume.
Enregistrez votre message (max. 12 sec.)
5. La LED «Record» s'éteint.
6. Mettez le Sélecteur de mode en position RUN1 ou RUN2 et la LED s'éteint.

Appuyer sur la touche RECORD pour écouter le message enregistré. Faites-le avec le casque d'écoute inclus dans le Set (la qualité est meilleure lorsque l'on entend le message par téléphone).

Exemple d'un texte d'alarme: «Ceci est le système d'alarme de (...). Appuyer sur la touche 0 de votre téléphone après le message pour pouvoir entendre les bruits dans votre maison. Faites le nécessaire comme convenu.»

5.5 DÉLAIS ET TEMPORISATION DE L'ALARME

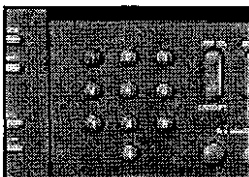
Mise en service

Quand vous activez votre système avec une des télécommandes KR21 ou SH624 en mode ALARME COMPLET (ARM AWAY), le système standard prévoit un délai de sortie de 1 minute. Ainsi, vous avez la possibilité de sortir de la maison à votre aise. Si vous voulez activer l'alarme immédiatement, vous devez désactiver le délai de temporisation (N.B. quand vous activez le système par la touche ARM AWAY de la console SC2800, le délai de temporisation est toujours activé).

Détecteurs d'alarme.

Quand le système d'alarme est armé, les détecteurs peuvent également activer l'alarme, soit immédiatement, soit avec un délai. Cela dépend du réglage fait sur la console ainsi que la position choisie du sélecteur du détecteur. Voir schéma ci-dessous pour un résumé complet.

Chaque fois que vous appuyez sur une touche, un bip de confirmation peut être entendu.



1. Sélecteur de mode en position INSTALL: Toutes les LED des zones occupées s'allument.
2. Composer votre code d'accès de 4 chiffres (mode standard 0000 – voir aussi chapitre 5.8)
3. Appuyer sur la touche 5.
4. Appuyer sur ENTER
5. Appuyer sur la touche 0 pour une alarme immédiate: un bip bref de confirmation est émis.
ou
Appuyer sur la touche 1 pour une alarme de temporisation de sortie: un bip bref de confirmation est émis
6. Mettez le Sélecteur de mode en position RUN1 ou RUN2, les LED des zones s'éteignent.

Résumé des temporisations de sortie

Mode «alarme instantanée» de la console SC2800

Activez le système par les télécommandes: Instantané

Activez le Système par la touche ARM AWAY sur la console: délai de 1 minute

Activez le système par la touche ARM HOME sur la console: instantané

Activez l'alarme par les détecteurs DS10 Porte ou fenêtre: instantané quand l'interrupteur est dans la position MIN ; 30 sec. quand l'interrupteur est dans la position MAX

Activez l'alarme par les Détecteurs volumétriques intérieurs MS10: instantané

Mode «alarme temporisation de sortie» de la console SC2800

Activez le système par les télécommandes: délai de 1 minute

Activez le système par la touche ARM AWAY sur la console: délai de 1 minute

Activez le système par la touche ARM HOME sur la console: Délai de 1 minute

Activez l'alarme par les détecteurs DS10 Porte ou Vitre: instantané quand l'interrupteur est dans la position MIN. 30 sec. quand l'interrupteur est dans la position MAX

Activez l'alarme par les Détecteurs volumétrique intérieurs MS10: délai de 30 sec.

5.7 ACTIVER/DÉSACTIVER LA FONCTION DÉTECTION JAMMING

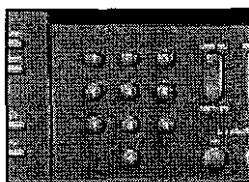
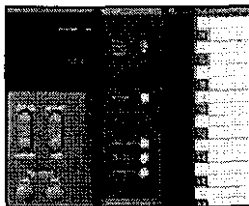
La console domotique et alarme SC2800 dispose d'un système permettant de détecter des signaux perturbateurs extérieurs. Des signaux provenant, par exemple, de casques d'écoute sans fil peuvent réduire sensiblement la portée des détecteurs. Si vous désirez que le système détecte ce type de signaux, vous devez activer le système de détection Jamming. Quand vous avez armé le système et que la détection Jamming est activée, la détection d'un signal de perturbation sur un temps de 20 secondes déclenche:

(Le LED «Jamming» sur la console s'allume durant le temps de présence d'un signal perturbateur.
(Un message d'avertissement est transmis par téléphone vers les numéros de téléphone programmés

Quand le signal de perturbation disparaît, la LED «Jamming» clignote jusqu'à ce que le système soit désactivé par le clavier de la console (code d'accès de 4 chiffres+ DISARM).

Mise en service de la détection «Jamming» ON/OFF

Chaque fois que vous appuyez sur une touche, un bip de confirmation peut être entendu

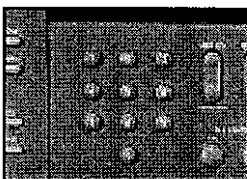


1. Sélecteur de mode dans la position INSTALL: Toutes les LED des zones occupées s'allument.
2. Composer votre code d'accès de 4 chiffres (code standard 0000 - voir aussi chapitre 5.8).
3. Appuyer sur la touche 6.
4. Appuyer sur ENTER
5. Appuyer sur la touche 1 pour activer la détection Jamming: un double bip bref de confirmation est émis.
ou
Appuyer sur la touche 0 pour désactiver la détection Jamming: un double bip de confirmation est émis.
6. Mettez le Sélecteur de mode en position RUN1 ou RUN2 et les LED des zones s'éteignent.

2.3 MODIFIER LE CODE D'ACCÈS 7777 (PERSONNEL CODE IDENTIFICATION)

Le code d'accès est votre code secret personnel. Après changement de ce code, vous êtes le seul à avoir accès à la programmation de la console, et à pouvoir désactiver l'alarme grâce au clavier. Ne perdez pas votre code. Le cas échéant, vous devrez consulter un Centre de Service Marmitek Autorisé pour reprogrammer la console avec le code d'accès usine (0000).

Chaque fois que vous appuyez sur une touche, un bip de confirmation peut être entendu.



1. Sélecteur de mode en position INSTALL: Toutes les LED des zones occupées s'allument.
2. Composer le code d'accès à 4 chiffres (code standard 0000).
3. Appuyer sur la touche 7.
4. Appuyer sur ENTER.
5. Composer votre code d'accès de 4 chiffres (votre choix).
6. Appuyer sur ENTER.
7. Composer encore une fois votre code d'accès: un double bip bref de confirmation sont émis.
8. Mettez le Sélecteur de mode en position RUN1 ou RUN2: les indicateurs LED s'éteignent.

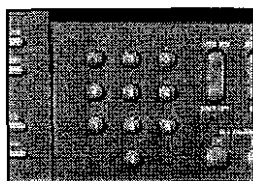
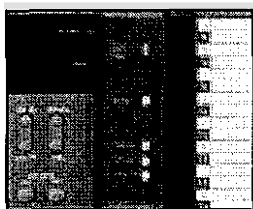
5.2 Effacer la programmation des détecteurs

Si nécessaire, on peut effacer un détecteur programmé dans la mémoire de la console (par ex. si le code d'un détecteur est changé en remplaçant les piles). Quand vous voulez reprogrammer un détecteur spécifique, vous devez suivre les instructions indiquées au chapitre 5.1 «Initialiser les détecteurs radio».

Pour effacer la programmation d'un détecteur

Chaque fois que vous appuyez sur une touche, un bip de confirmation peut être entendu.

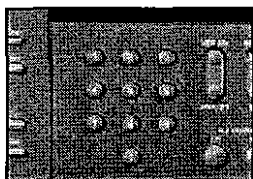
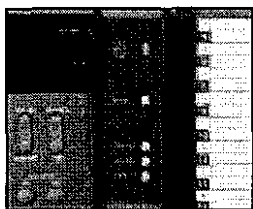
1. Sélecteur de mode en position **INSTALL**: Toutes les LED des zones occupées s'allument.
2. Composer votre code d'accès de 4 chiffres (code standard 0000 – voir chapitre 5.8).
3. Appuyer sur la touche 8.
4. Appuyer sur **ENTER**.
5. Entrer la zone souhaitée (de 1 à 16, appuyer sur la touche 2 pour zone 2, etc... pour la zone 15, appuyer sur 1 et 5)
6. Appuyer sur **ENTER**.
7. Mettez le Sélecteur de mode en position **RUN1** ou **RUN2**: Les indicateurs LED s'éteignent.



5.3 Remettre le système en mode usine standard

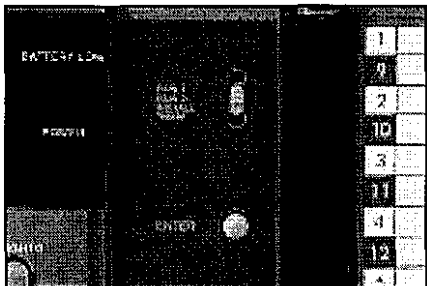
Il est possible de remettre le système en mode usine standard. votre code d'accès personnel et option reste inchangé. chaque fois que vous appuyez sur une touche. un bip de confirmation peut être entendu.

1. Sélecteur de mode en position **INSTALL** toutes les LED des zones occupées s'allument.
2. Composer votre code d'accès de 4 chiffres (mode standard 0000 – voir chapitre 5.8).
3. Appuyer sur la touche 0.
4. Appuyer sur **ENTER**. Un double bip bref de confirmation les indicateurs LED s'éteignent.
5. Menez le sélecteur de mode en position **RUN 1** ou **RUN 2**: les indicateurs LED s'éteignent.



6 MISE EN SERVICE DU SYSTÈME

6.1 MISE EN SERVICE DU SYSTÈME



INSTALL – Met le système en mode d'installation pour la programmation des détecteurs et télécommandes et pour changer la programmation au système.

RUN1 – Pour opération en alarme normale.

RUN2 – Pour opération en alarme normale. De même en mode désactivé, la centrale émet un son (ding-dong) chaque fois qu'une porte ou une fenêtre équipée (contrôle d'entrée) s'ouvre.

6.2 ACTIVATION DE L'ALARME

Le système comporte deux types d'alarme.

ARM AWAY: alarme complète. Dans cette fonction tous les détecteurs sont activés.

ARM HOME: alarme partiellement activée. Dans cette fonction, seuls les détecteurs porte ou vitre sont activés, mais pas les détecteurs volumétriques intérieurs. Ainsi, vous pouvez vous déplacer sans problème dans votre maison.

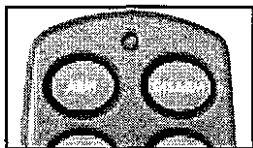
Activer la fonction ARM AWAY de 3 façons:



1. Appuyez sur la touche **ARM AWAY** de la console SC2800. Un Bip de confirmation sur 1 tonalité pendant la temporisation de sortie (1 minute) est émis. Quand l'alarme est activée après 1 minute, la LED verte «Alarme» s'allume.



2. Appuyez sur la touche **ARM AWAY** de la télécommande SH624: suivant la programmation de la console SC2800 (5.6), le système est activé directement ou temporisé. Dans le mode temporisé, vous entendez un bip de confirmation pendant 1 minute. Quand l'alarme est activée après une minute, la LED verte «Alarme» s'allume.



3. Appuyez sur **ARM ON** de la télécommande KR21. Suivant la programmation de la console SC2800 (5.6), le système est activé directement ou temporisé. En cas de temporisation, vous entendez un bip de confirmation pendant une minute. Quand l'alarme est activée après 1 minute, la LED verte «Alarme» s'allume.

Activer la fonction ARM HOME de 2 façons différentes:

1. Appuyez sur la touche **ARM HOME** de la console SC2800. En fonction de la programmation de la console SC2800 (5.6), le système est activé directement ou temporisé. Pendant l'activation temporisée, vous entendez un bip de confirmation pendant 1 minute. Lorsque le système est activé après une minute, la LED verte «Alarme» s'allume.



2. Appuyez sur la touche ARM HOME de la télécommande SH624. Suivant la programmation, le système est activé instantanément ou temporisé. Pendant l'activation temporisée, vous entendez un bip de confirmation sur une tonalité pendant 1 minute. Lorsque le système est activé après une minute, la LED verte «Alarme» s'allume.

N.B. Lorsque le système est activé, tous les détecteurs sont contrôlés. Quand un défaut est détecté, vous entendrez une double tonalité de signal erreur. Si un détecteur indique un problème (ex une fenêtre ouverte), vous avez le choix de ne pas activer ce détecteur ou l'ignorer «bypass». Pour cela, vous appuyez sur la touche «bypass» durant tout le temps de la double tonalité et ensuite réactivez le système. La LED de zone de ce détecteur clignote rapidement. A partir du moment où la fenêtre est fermée, le bypass est éliminé et le détecteur fait à nouveau partie du système.

comportement du Module Récepteur Lampe LM12 à l'activation de l'alarme (Optionnel sur le Protector28/4)

Activé avec une temporisation de 1 minute:

La lampe qui est branchée sur le LM12 Module Récepteur Lampe est allumée pendant la temporisation de 1 minute. Après une minute, une fois que l'alarme est activée, la lampe s'éteint.

Allumé directement:

La lampe qui est branchée sur le LM12 Module Récepteur Lampe s'allume et ensuite s'éteint. Quand le système est activé, la LED «verte» s'allume.

4. ZONE ALLARMÉE (SIRÈNE)

- Une situation d'alerte peut-être détectée seulement quand la console SC 2200 est activée
- En fonction de la programmation, il y a une alarme directe ou temporisée
- En fonction de la programmation, il y a une alarme silencieuse ou une alarme avec sirène.

Déroulement de l'alarme:

Repérage: la LED «verte» clignote et la LED de zone indique la zone d'alerte.

La numérotation téléphonique:

Au dernier chiffre du numéro composé, le message enregistré est émis plusieurs fois

Quand l'appel est confirmé en appuyant sur la touche «0» du téléphone, la console stoppe la numérotation. Pendant 1 minute, on peut entendre ce qui se passe dans la maison en provenance du signal d'alarme. Durant ce temps l'alarme est désactivée.

La console reste en état d'alerte; en cas de nouvelle intrusion, la console répètera la procédure décrite ci-dessus.

Tant qu'il n'y a pas eu confirmation, la console continue de téléphoner et appelle le deuxième, le troisième et le quatrième numéro. Ceci répété trois fois, jusqu'à ce que quelqu'un confirme l'appel en appuyant sur la touche «0» de son téléphone.

Commutation de modules Domotiques.

Une fois que l'alarme est activée, toutes les lampes branchées sur les modules récepteurs lampe (LM12, LW10, LD10) sont activées et clignotent pendant une durée d'alarme de 4 minutes. Ensuite, elles restent allumées jusqu'à ce que l'alarme soit désactivée.

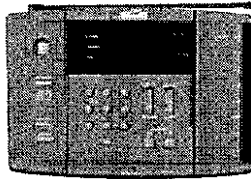
Les modules appareils (AM12, AW10, AD10), sont débranchés. Pour plus d'informations, se référer au chapitre 6.8.

4.4.2.3

1.4.4.1.5

1.4.4.1.5

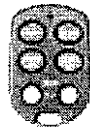
1.4.4.1.5



Le système d'alarme est désactivé à l'aide des télécommandes KR21 et SH624 ou en entrant votre code d'accès personnel sur le clavier de la console SC2800.

Désactiver par le clavier de la console SC2800

Composer votre code d'accès de 4 chiffres (mode standard 0000 – voir chapitre 5.8). Un bip de confirmation est émis chaque fois que l'on appuie sur une touche.



Appuyez sur DISARM, un double bip de confirmation est émis. La LED «Arm» s'éteint ou clignote quand il y a une alarme

Désactiver en utilisant la télécommande KR21

Appuyer sur la touche «DISARM», un double bip de confirmation est émis. La LED «ARM» s'éteint ou clignote lorsqu'il y a une alarme.

Désactiver en utilisant la télécommande 511624

Même procédure qu'avec la télécommande KR21.

4.4.2.3

1.4.4.1.5

1.4.4.1.5

1.4.4.1.5

4.4.2.3

1.4.4.1.5

Activez l'alarme comme indiqué au chapitre 6.2.

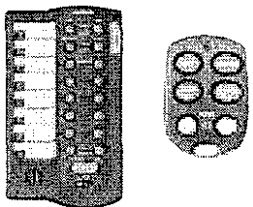
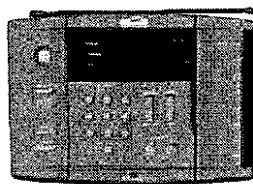
lorsque vous activez l'alarme et qu'il y a une alerte, la lampe branchée sur le Module Récepteur LM12 commence à clignoter (pour plus d'informations sur les possibilités, voir chapitre 6.8). Après un délai d'environ 4 minutes, la sirène de la console SC2800 s'arrête et la lampe s'allume.

Quand vous désactivez l'alarme, la lampe s'éteint automatiquement. Sur la console SC2800 vous remarquerez la LED ARM qui clignote, ce qui signifie qu'il y avait eu une alarme. Sur le DISPLAY LED correspondant à la zone, vous pouvez voir quel détecteur a provoqué l'alarme.

Vous pouvez remettre en fonction la LED ARM et la LED zone qui clignotent, en désactivant le système (de nouveau), composez votre code d'accès de 4 chiffres sur le clavier de la console et appuyez sur la touche DISARM.

La LED ARM et la LED de zone sont rétablies quand vous réactivez l'alarme.

5.2.3 La fonction Panique



La fonction panique peut être activée immédiatement en cas de danger, que le système d'alarme se trouve en état d'alerte ou pas.

Vous pouvez activer l'alarme de trois façons:

Avec la console SC2800

Appuyez sur le bouton PANIC. La fonction Panique est activée immédiatement. Suivant la programmation de la console SC2800, la sirène est activée ou pas. (voir chapitre 5.3).

Avec la télécommande SH624

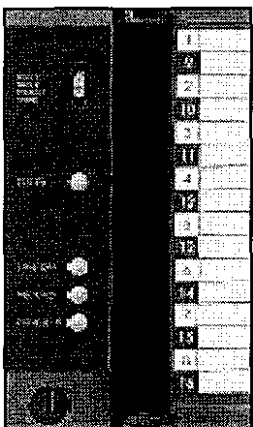
Appuyer sur le bouton PANIC. La fonction Panique est activée immédiatement. Suivant la programmation de la console SC2800, la sirène est activée ou pas. (voir chapitre 5.3)

Avec la télécommande KR21

Appuyer simultanément sur les deux boutons sous la télécommande. La fonction Panique est activée immédiatement. Suivant la programmation de la console SC2800, la sirène est activée ou pas. (voir chapitre 5.3)

Désactivez l'alarme comme il est indiqué dans le chapitre 5.3.

5.2.4 Le display LED des zones



Sur le display LED des zones, vous pouvez vérifier l'état des différents détecteurs.

La LED clignote lentement: Pas de signal du détecteur reçu pendant une longue période. Remplacez les piles du détecteur. Si cela ne change rien, effacer la zone (5.9) et reprogrammer le détecteur (5.1)

La LED clignote rapidement: La zone est annulée car vous avez utilisé le by-pass en activant le système précédemment.

Zone LED allumée, la Led Arm clignote: cette zone a activé l'alarme précédemment.

La LED est allumée en mode DISARM: une porte ou une fenêtre protégée est ouverte.

COMMANDER A DISTANCE APPAREILS (DOMOTIQUES)

Votre système d'alarme dispose d'un très grand nombre de possibilités pour commander lumières, sirènes supplémentaires, appareils électriques, stores ou portails. Dans le système Protector28/7/MS9900 est inclus un Module Récepteur Lampe LM12 pour commander l'éclairage. Ces modules sont disponibles chez votre revendeur pour compléter les systèmes Protector28/4, Protector28/7 et Protector28/9. Il existe également des interrupteurs muraux et des modules pour tableau électrique (RAIL DIN) et des modules pour automatismes.

Il y a une distinction entre les modules lampes et les modules appareils. Le LM12 est un module lampe. Ces modules sont capables de commuter et de faire varier l'intensité lumineuse. La version pour appareils n'est pas capable de varier l'intensité. Sur cette dernière, des appareils électriques différents peuvent être branchés (comme une pompe de piscine, une machine à laver). Dans une situation d'alarme, les lampes qui sont branchées sur le module lampe (LM 12 Module Récepteur Lampe pour prises, LW11 Interrupteur mural ou LD11 Module DIN rail) commencent à clignoter. Les modules appareils sont désactivés.

Pour plus d'informations sur les possibilités d'extension, renseignez-vous chez votre distributeur ou visitez le site www.marmitek.com.

CHANGEMENTS DE CODES

1. ALARME LIGHT (MODULE LM12) Ce Module domotique est active pendant la temporisation de sortie du système d'alarme. Dès que le système est activé, le module est désactivé. Celui-ci peut-être contrôlé en appuyant sur les touches «LIGHT ON / LIGHT OFF» de la télécommande KR21. Ainsi, vous l'entrerez jamais dans votre maison dans l'obscurité. Réglage du module Marmitek X10 - A1	2. TOUTES LUMIÈRES ALLUMÉES/ ÉTEINTES En cas d'alerte, les modules lampe clignotent durant 4 minutes et les modules appareils ayant le même code maison sont désactivés. Réglage du module Marmitek X10 - A	3. INDICATEUR D'ÉTAT Ce module est commuté lorsque l'alarme est activée. Le module est désactivé quand le système est désactivé. Il indique si l'alarme est activée ou pas. Réglage du module Marmitek X10 - A2
--	--	---

Une adresse est programmée sur la console SC2800 afin de réaliser la commutation des modules domotiques. L'adresse usine par défaut est A1. Dans cette adresse, le A correspond au code maison (CM). Le code maison de la console, des télécommandes et des modules domotiques doivent normalement être mis sur le même code maison (CM). Le numéro 1 dans cette adresse de base est appelé le Code Unité. La console SC2800 envoie des signaux standards

aux différentes adresses pour activer une sirène, par exemple. Ces possibilités sont préprogrammées dans la console. Pour ceci, on utilise une méthode d'adressage par rapport à l'adresse de base. Au cas où vous possédez plusieurs appareils domotiques Marmitek dans votre maison, il est souhaitable de changer l'adresse du Code Unité (CU).
Changez le code unité de l'adresse de base. Chaque fois que vous appuyez sur une touche, un bip de confirmation peut être entendu.

1. Sélectionnez le mode en position INSTALL, toutes les LED des zones occupées sont allumées.
2. Composez votre code d'accès de 4 chiffres (code standard 0000).
3. Appuyez sur la touche 1.
4. Appuyez sur ENTER.
5. Composer le code unité souhaité (par ex. pour 12, appuyez sur 1 et 2).
6. Appuyez sur ENTER.
7. Mettre le sélecteur de mode en position RUN1 ou RUN 2, les LED des zones s'éteignent.

7. OFF WHEN AWAY
Il est désactivé quand l'alarme est activée et l'alarme est désactivé quand l'alarme est activée. On l'utilise souvent en combinaison avec des macros ou scénarios (mode réveil, absent, mode matin, mode soir, etc.) de



4. FONCTION MODE DE VIE
Les modules sont activés alternativement pour simuler une présence dans la maison. (voir 6.9).

Réglage du module Marmitek X10 - A3

A4

HOUSE UNIT
0.A.C. 15.1.3
M.1.G. 11.9.7
K.1.G. 13.5.5

5. LA SIRÈNE EXTERNE MODULE
Elle est activée pendant une alerte et désactivée 4 minutes plus tard. Vous pouvez installer des sirènes supplémentaires sans tirer de câbles.

Réglage du module Marmitek X10 - B5

HOUSE UNIT
0.A.C. 15.1.3
M.1.G. 11.9.7
K.1.G. 13.5.5

6. SIRÈNE ADDITIONNELLE PH7208
La sirène de Marmitek fonctionne sans câble supplémentaire. Les ordres de mise en marche ou à l'arrêt de la sirène sont transmis via le réseau électrique 230 volts (la sirène répond à la commande Marmitek X-10 "toutes lumières allumées" (All lights on), "toutes lumières éteintes" (All lights off). Ces commandes sont transférées au secteur par le système d'Alarme de Marmitek.
NB: la sirène doit être branchée sur la même phase que la console de sécurité. Si cela n'est pas possible, utiliser un Filtre / Coupeur de Phase (FID10). Afin d'éviter tout démarrage interne de la sirène, le système laisse s'écouler 20 secondes entre le moment où la console est activée et l'instant où la sirène se déclenche. La sirène émet un signal 2 tons aigu pendant 4 minutes lorsqu'elle est activée. Après quoi la sirène s'arrête automatiquement (ou plus rapidement si la console est désarmée). NB: Lorsque vous utilisez le système d'Alarme de Marmitek, la sirène se déclenche toujours au cours d'une alarme, même si la fonction "alarme silencieuse" a été activée.
La sirène PH7208 est réservée pour l'intérieur de la maison. Elle peut-être reliée à n'importe quel point du secteur.

Réglage du PH7208 - A1

HOUSE UNIT
0.A.C. 15.1.3
M.1.G. 11.9.7
K.1.G. 13.5.5

L'adressage des fonctions se passe suivant le tableau ci-dessous

HC : Code de maison

UC : Code d'unité

UC+1= Un code d'unité plus haut que le code d'unité de l'adresse de base sur la centrale [exemple 2 à l'adresse de base A1]

HC+1= Un code de maison plus haut que le code de maison de l'adresse de base sur la centrale [exemple B à l'adresse de base A1]

Adressage des fonctions

Fonction	Adresse	adresse de base A1	Avec par ex. 83
Alarm light	(CM)+(CU)	A1	83
All Lights	(CU)	A	B
Indicateur d'état	(CM)+(CU+1)	A2	B4
Fonction Mode de vie	(CM)+(CU+2) en (CM)+(CU+3)	A3 et A4	B5 et B6
Sirène externe	(CM+1)+(5)	B5	C5
Off when away	(CM+1)+(6)	B6	C6

Commander individuellement les modules avec la console SC2800:

Vous pouvez aussi commander individuellement les modules Marmitek à partir du clavier de la console SC2800

- Composer le Code Unité sur le clavier (pour composer le 15: appuyer sur 1 et 5) du module à commander. Un bip de confirmation est émis chaque fois que l'on appuie sur une touche.
- Appuyer sur la touche Unit On pour activer le module ou sur la touche Unit Off pour le désactiver.

Commander tous les modules de la console SC2800.

ALL LIGHTS ON Tous les modules lampes sur le même code maison sur la console sont activés

ALL UNITS OFF: Tous les modules sur le même code maison de la console sont éteints.

Commandes individuelles des modules avec la télécommande SH624. (voir chapitre 5.1)

Commandes individuelles des modules avec la télécommande SH624. (voir chapitre 5.1)

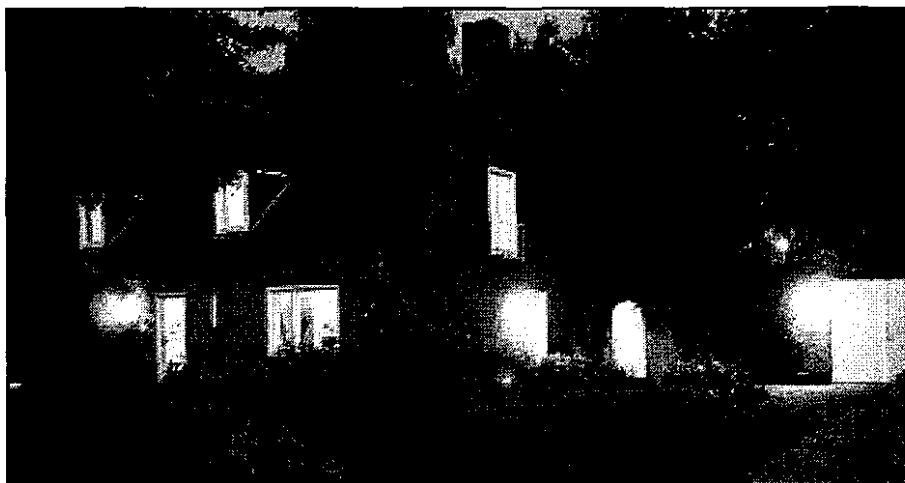
6.3 PROGRAMME MODE DE VIE

Pour utiliser cette fonction, vous avez besoin du détecteur bris de glaces GB10 optionnel. Ce détecteur dispose d'une cellule photoélectrique qui provoque une simulation de présence au coucher du soleil.

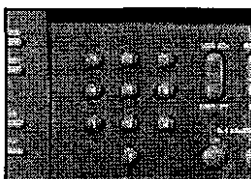
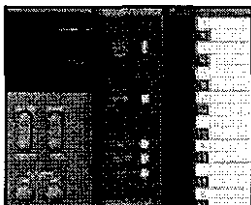
Cette fonction n'est active que si l'alarme est mise dans la position ARM AWAY. Au coucher du soleil, les modules sur A3 et A4 (programmation standard) sont allumés alternativement pour donner l'impression d'une présence dans la maison.

Si vous appuyez sur le bouton TIME OFF de la console, les modules sont désactivés.

Si vous enlevez la fonction TIME OFF, la fonction est répétée toutes les 24 h.



7. FONCTION RÉPONSE AUTOMATIQUE DE LA CONSOLE SC2800



Votre console 50800 est équipée d'une fonction réponse automatique qui lui permet de décrocher la ligne téléphonique lors d'un appel entrant. Vous pouvez désormais contrôler votre système de sécurité à partir de tout téléphone, fixe ou mobile, muni d'un clavier multifréquence. Vous pouvez de la même manière, commander l'éclairage et les appareils électriques. Le téléphone que vous utilisez doit être capable de numéroté en multifréquence (DTMF). La majorité des téléphone portable possèdent cette option. Si celle-ci n'est pas activée, validez-la via le menu de votre portable. Les lampes et appareils électriques doivent être connectés à un module domotique Marmitek. Pour plus d'information, visitez le site www.marmitek.com.

1. RÉGLEZ LE TEMPS DE RÉPONSE EN CAS DE SONNERIE

Vous pouvez régler le temps que met la console pour décrocher lors de la réception d'un appel. Le réglage usine est de 30 secondes. Si vous utilisez un répondeur, une boîte vocale etc., vous pouvez raccourcir ce temps (15s) ou même inhiber le décrocher.

Pour régler le temps de réponse:

1. Mettre le sélecteur de mode en position **INSTALL**. Toutes les LED des zones occupées s'allument
2. Composer le code d'accès à 4 chiffres (code usine 0000). Un bip de Confirmation est émis à chaque fois que vous appuyez sur une touche.
3. Appuyer sur la touche 3. Un bip de confirmation est émis
4. Appuyer sur **ENTER**. Un bip de confirmation est émis.
5. Vous pouvez choisir une des trois options suivantes:
Appuyer sur 0 pour une réponse après 30 s.
Appuyer sur 1 pour une réponse après 15 s.
Appuyer sur 2 pour inhiber le décroché automatique. Double bips de confirmation.
6. Mettre le sélecteur de mode en position **RUN 1** ou **RUN 2**. Les indicateurs LED s'éteignent.

2. ARMER ET DESARMER A L'AIDE DU TELEPHONE

Dès que la console a décroché, vous pouvez armer et désarmer la console de sécurité

Armer et désarmer le système:

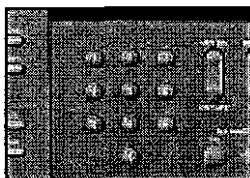
1. Appeler la console à partir d'un téléphone multifréquence ou d'un téléphone mobile.
2. La console répond par 3 bips courts.
3. Après ces 3 bips, entrer, à l'aide du téléphone, votre code d'accès (code usine 0000, reportez-vous au § 5.8).
4. La console confirme qu'un code correct a été entré par 3 bips courts (un code incorrect est signalé par un bip long).
5. Sélectionner le mode **"ARM AWAY"** en entrant 0 suivi de *. 3 bips courts de confirmation sont émis par la console.
6. Désarmer le système en entrant 0 suivi de #. 2 bips courts de confirmation sont émis par la console

3. COMMANDER DES LAMPES ET APPAREILS ELECTRIQUES A L'AIDE DU TELEPHONE

Dès que la console a décroché, vous pouvez commander des lampes et des appareils électriques reliés à des modules Marmitek X-10 à l'aide d'un téléphone.

1. Appeler la console à partir d'un téléphone multifréquence ou d'un téléphone portable
2. La console répond par 3 bips courts.
3. Après ces 3 bips, entrer, à l'aide du téléphone, votre code d'accès (code usine 0000, reportez-vous au § 5.8).
4. La console confirme qu'un code correct a été entré par 3 bips courts (un code incorrect est signalé par un bip long).
5. Pour allumer une lumière ou un appareil électrique connecté à un module, entrer son code unité (par ex. 12) suivi de *. 3 bips courts de confirmation sont émis par la console
6. Pour éteindre une lumière ou un appareil électrique relié à un module, entrer son code unité (par ex. 12) suivi de #. 3 bips courts de confirmation sont émis par la console

8. ACTIVER/DESACTIVER LA TRANSMISSION DU MESSAGE "DEFAUT DETECTEUR"



Quand un détecteur volumétrique ou un détecteur d'ouverture de porte ou fenêtre est en défaut (par ex. batterie basse), vous pouvez en être prévenu par un message de la console sur votre téléphone. C'est le même message préenregistré (non modifiable) qui est émis lorsque la console détecte un signal perturbateur (voir 5.7). Ce message indique uniquement un défaut système et non une intrusion ou une alarme. Ce message de défaut suit la même procédure de numérotation que les messages d'alarmes. Cette fonction est désactivée lorsque vous recevez votre système. Pour l'activer procédez comme suit.

1. Mettre le sélecteur de mode en position **INSTALL**. Toutes les LED des zones occupées s'allument.
2. Composer le code d'accès à **4** chiffres (code usine 0000). Un bip de confirmation est émis à chaque fois que vous appuyez sur une touche.
3. Appuyer sur la touche 2. Un bip de confirmation est émis.
4. Appuyez sur **ENTER**. Un bip de confirmation est émis.
5. Vous pouvez choisir une des 2 options suivantes:
Appuyer sur 1 pour autoriser la transmission des messages "défaut détecteur".
Appuyer sur 0 pour inhiber la transmission des messages "défaut détecteur". >Double bips de confirmation.
6. Mettre le sélecteur de mode en position **RUN 1** ou **RUN 2**. Les indicateurs LED s'éteignent.

9. GUIDE DE DÉPANNAGE

Le système d'alarme ne fonctionne pas

Vérifier que le voyant lumineux LED POWER de la console 5C2800 est allumé. Sinon, vérifier que le PS500 est bien branché sur le réseau électrique et que la prise DIN est branchée sur la console.

Vérifier que le sélecteur de fonction sur la station de base est dans la position RUN1 ou RUN 2.

Vérifier que vous pouvez commander le système à partir de la console. Si oui, tester ensuite la télécommande:

Vérifier que le voyant lumineux LED de contrôle sur la télécommande s'allume quand vous appuyez sur ON (ARM).

Si nécessaire, remplacez les piles et réinstallez la télécommande.

Une indication de zone clignote lentement

Un des détecteurs n'a plus de communication avec la station de base pendant une longue période. Vérifier les piles du détecteur. Eventuellement, effacer la zone (5.9) et reprogrammer le détecteur (5.1).

Si l'on constate une erreur en activant l'alarme un signal d'erreur de double tonalité est émis. Si un détecteur signale un problème (fenêtre ouverte par exemple), vous avez la possibilité de ne pas activer ce détecteur. Quand vous entendez le signal d'erreur, vous devez appuyer sur la touche By-pass et ensuite activer l'alarme. La LED de zone de ce détecteur clignote rapidement. Dès que la fenêtre est fermée, le by-pass s'arrête et le détecteur fait de nouveau partie du système.

Une indication de zone clignote rapidement

Vous avez appuyé sur BYPASS pour activer l'alarme pendant qu'un détecteur signalait un problème. Remédier à la cause du problème (fermer la

fenêtre, remplacer les piles, etc.) pour activer à nouveau cette zone.

Vous entendez un signal de double tonalité qui se répète pendant que vous essayez d'activer le système alors que le système n'est pas activé

Vérifier les LED de contrôle sur la console. La LED de la zone correspondante s'allume quand vous ouvrez une porte ou une fenêtre. Si y a un problème avec un détecteur, la LED de la zone correspondante clignote (appuyer sur zone 9 – 16) quand vous avez programmé plus de 8 détecteurs et que vous désirez contrôler les zones de 9 – 16).

Vous pouvez faire 2 choses:

1. Composer votre code d'accès de 4 chiffres et appuyez ensuite sur DISARM. Vérifier que chaque détecteur Porte/Vitre fonctionne bien (ouvrez et fermez une porte par exemple). Ne le faites pas trop vite. Pour fermer la porte, attendez que la LED de contrôle soit complètement éteinte. Vérifier s'il n'y a pas de portes ou de fenêtres (avec détecteurs) ouvertes. Si tout est en ordre, vous pouvez activer l'alarme.
2. Pendant que vous entendez se répéter le signal de double tonalité, appuyer sur BY-PASS pour ignorer la zone en défaut (l'indicateur de zone LED clignote rapidement). Ensuite, activer l'alarme (ARM). La zone en défaut est dorénavant annihilée mais ne sera pas protégée.

Vous entendez un signal répétitif monotone en activant l'alarme

Ceci est le fonctionnement normal du système. A partir du moment où vous activez le système, vous avez 1 minute pour sortir de la maison. Vous pouvez choisir de ne pas utiliser ce délai de temporisation (voir chapitre 5.6). Après une minute, le signal répétitif s'arrête et l'alarme est activée.

vous ne pouvez pas allumer ou éteindre la lumière quand vous appuyez sur la touche Lights ON ou Ughk OFF de la télécommande

Vérifier que le sélecteur de Code Maison (A-P) du Module Lampe est sur le même code lettre que le sélecteur de la console (généralement sur A). Vérifier que l'adresse de base des possibilités domotiques (voir 4.71) est bien mis sur le même code Unité (code de chiffre 1 à 16) que sur le module lampe (standard Code Unité 1). Le code de l'adresse standard sur le module lampe est A1.

Vérifier que la lampe branchée sur le module lampe est bien allumée et que cette lampe fonctionne. Utilisez une autre prise. Vérifier que la LED de contrôle de la télécommande s'allume si vous appuyez sur une touche. Si nécessaire, remplacer les piles.

Dans une installation multi-phases, il est nécessaire de coupler ces phases. Consulter notre site pour plus d'informations.

Si l'alarme se déclenche avant d'entrer dans la maison et sans avoir désactivé le système

Utilisez la position MAX sur les Détecteurs Porte/Vitre DS10. De cette façon, il y aura un délai de temporisation entre l'ouverture des portes et le déclenchement de l'alarme.

Si l'alarme ne se déclenche pas quand on ouvre une porte ou une fenêtre

Vérifier que l'alarme est activée. Vérifier que le sélecteur de fonction sur la station de base est dans la position RUN1 ou RUN2. Vérifier que l'alarme se déclenche quand vous appuyez sur TEST du détecteur porte/vitre. Vérifier que l'émetteur du détecteur ne se trouve pas dans l'environnement immédiat de d'objets métalliques. Installez l'émetteur à côté d'encadrements métalliques (sur le mur par exemple) et faites aussi attention aux encadrements dans lesquels se trouvent des

objets métalliques. Éviter d'installer l'émetteur près de vitres armées.

Si l'alarme ne se déclenche pas quand vous appuyez sur TEST, vérifiez que la LED de contrôle sur le détecteur s'allume. Remplacez les piles si la lampe ne s'allume pas.

N.B. Quand vous devez remplacer les piles du détecteur et que le système est déjà mis en service, vous pouvez conserver le code unique du détecteur. Pour cela, ouvrez la porte ou la fenêtre sur laquelle le détecteur est installé, remplacez les piles et refermez la porte/fenêtre. Après fermeture de la porte ou de la fenêtre, le détecteur fonctionne sans problème dans le système. Si ce n'est pas le cas (les piles sont déchargées), vous devrez reprogrammer le détecteur dans le système. Effacer d'abord la zone concernée (voir 6.91 et reprogrammer le détecteur (voir 6.1).

L'alarme se déclenche en appuyant sur TEST, mais pas quand vous ouvrez une porte ou une fenêtre

Vérifier que le détecteur et l'aimant sont bien installés.

Vérifier que le fil entre l'émetteur et le contacteur est bien serré (resserrer les vis si nécessaire).

Éviter que l'émetteur du détecteur ne se trouve pas dans l'environnement immédiat d'objets métalliques. Installez l'émetteur à côté d'encadrements métalliques [sur le mur par exemple] ; faites également attention aux encadrements dans lesquels se trouvent des objets métalliques. Éviter d'installer l'émetteur près de vitres armées.

Vérifier que l'aimant et le détecteur ne sont pas trop éloignés (10 mm sur une surface en bois et 5 mm maximum sur une surface métallique).

Vous n'entendez pas le bip court de la console quand vous appuyez sur TEST pendant l'installation du détecteur porte/vitre ou détecteur volumétrique intérieur.

1. Le détecteur est déjà programmé dans le

système. Testez-le en activant l'alarme et en provoquant une alarme en utilisant ce détecteur. Vérifier le délai entre les mouvements détectés par le détecteur (30-60 sec).

2. Le détecteur ne fait pas partie du système parce qu'il a reçu le même code qu'un autre détecteur.

Détecteur porte/vitre DS10: retirer les piles et appuyer sur TEST. Remettez les piles et appuyer sur TEST pendant 3 sec. Positionner le sélecteur de la console sur INSTALL et réinitialiser le détecteur en appuyant sur TEST.

Détecteur volumétrique intérieur MS10: appuyer avec un objet pointu sur la touche CODE qui se trouve à l'arrière du détecteur. Mettez le sélecteur sur la console en position INSTALL et ré-initialiser le détecteur en appuyant sur TEST.

Le voyant lumineux LED de contrôle des piles s'allume

Remplacer la pile de la console (9V). Une pile alcaline de 9V a une autonomie de 12h en cas de panne électrique. La programmation du système est gardée en mémoire EEPROM. Ainsi, vous n'effacerez jamais votre programmation en cas de panne électrique.

Le voyant lumineux LED de contrôle ARMED sur la console s'allume

Il vous signale qu'il y a eu une alarme. Quand une LED est allumée, il vous indique la zone qui a déclenché l'alarme. composer votre code d'accès personnel et appuyez sur DISARM pour remettre le système en état normal. Vous pouvez également activer l'alarme.

Un détecteur donne une fausse alarme

Le détecteur volumétrique intérieur fonctionne en fonction des changements de température. Éviter d'installer les détecteurs près d'une source de chaleur (radiateur par exemple) Éviter d'installer le détecteur dans un endroit ensoleillé.

La console n'appelle pas les numéros de téléphone préprogrammés

Vérifier la connexion téléphonique. N'utilisez

que les fils fournis dans le set pour la connexion à la console. Pour plus d'informations, voir 4.1, nr.3. Vérifier que les 4 numéros de téléphone ont bien été programmés.

La sirène extra AS509/PH7208 [option] n'est pas activée en cas d'alarme

La sirène est commandée par le réseau électrique avec une temporisation de 20 à 30 sec.

En cas d'alarme, le voyant lumineux LED ARMED clignote, mais la sirène interne ne fonctionne pas

Le système se trouve en alarme silencieuse (voir 5.3)

DECLARATION OF CONFORMITY

Regarding the certification of this product Marmitek Protector28

Following technical documentation analysis and/or EMC test results, and according to article 10.5 of the directive 1999/05/EC, Marmitek declares that the equipment specified below complies with the essential requirements of this Directive.

The PROTECTOR28 complies to standards:

EN 60-950: 1992 / A1+A2: 1993
A3: 1995 / A4+A11: 1997

Emission: EN 50081-1 (EN 55022) 1992

Immunity: EN 50082-1 (Edition 1992)
EN 50065-1 (Edition 1995)
TBR 21 TESTREPORT # 1158/99 1157/99

We the undersigned, hereby declare that the equipment specified conforms the above directives,



Evert Schaeffer
Product Manager
Marmitek BV
Netherlands
18th Februari 2003

CE 0165

B DK D GR E F IRL CH I L NL A P FIN S GB

